Tot.240

焦点：超越《GTAIV》！《现代战争2》登上娱乐业顶点！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



新闻专题
NDSi LL 实机测评报告

特别企划
老兵的黄昏
游戏『攻关向导』猜想

研究中心
猎天使魔女
使命召唤 现代战争2

特快专递
生化危机 黑暗历代记
小小大星球 携带版
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者

全机种六大劲作完全攻略
刺客信条II
新超级马里奥兄弟Wii
横行霸道IV 自由城轶事
世界足球 胜利十一人2010
元素怪兽TD 携带版／召唤之夜X 泪之皇冠

2009.12B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
24>
9 771008 060006

Gamehall 猎天使魔女（上）
游戏电影X热血最强
最炫的剧情演出+BOSS战影像演示

斗剧09 铁拳6 BR 精彩对局集锦 | 现代战争2 特殊任务演示+编辑网战实况 | 一球成名2010 Vol.1
新作影像集锦 生化危机 黑暗历代记 | 刺客信条 血族 | 超级街头霸王IV | 魔塔大陆3 | GT赛车5

本期赠品

150分钟DVD


PEGA
摇滚鼓王
PG-P3059
首款支持Xbox360版“《摇滚乐队》系列”的全套架子鼓控制器，完美支持系列最新作《甲壳虫 摇滚乐队》。
依旧支持PS2/Wii/PS3版“《摇滚乐队》系列”，带有两个钹片，并且全部操作面均具备力度感应，玩《摇滚乐队2》效果更出色。
采用2.4G无线传输技术，通过USB接收器与主机进行连接，1Mbit通讯传输速率，带给您没有任何延时的真实击鼓感受。
超低功耗电路通过3节5号电池驱动，可持续游戏100小时以上。
4in1
广东总代理:中天电子(广州)有限公司
www.zhongtiandianzi.com
XBOX360
适用
WII
适用
PS3
适用
PS2
适用
地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号
Address:Guang zhou New Asia international electronic & Digital City Building 18 NO.1809,Guang zhou City, china
Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax:86-20-22080246-807


莱仕达™
诚招地区代理
精品
莱仕达
K-MODE
9
10
T/C
A/D
VOL+
VOL-
1
2
3
4
无敌金刚
王者至尊（形变）天下
•采用2.4GHZRF无线技术
•独特的变型结构设计
•独有的加油刹车功能，创新的方向盘模式
•独立的45度按键
•手柄/键盘鼠标/多媒体三合一
•单机/网游，得心应手
深圳市莱仕达电子科技有限公司
地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
电话：0755-27960680 传真：0755-27939058
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
全国统一免费服务专线：400-600-3586
游戏e家

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME

焦点 …… 5
游戏情报站 …… 6
新闻专题 …… 10
排行榜 …… 20
黄金眼 …… 22
新作短波 …… 24

游戏情报站要闻

3D化！网络化！索尼集团经营战略公布 6
EA全球大裁员1500人！取消十余款新作 7
秦始皇现身《真・三国无双 联合突袭2》 8
《最终幻想 X III》X360版发售日确定 8

前线狙击

生化危机5 导演剪辑版 12
绝对英雄改造计划 14
战国无双3 15
战地 恶人连2 18







总第240期 12B

COVER STAFF

封面用图：《生化危机5 导演剪辑版》
封面设计：一刀

©2009 Capcom All rights reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。













攻略透解

新超级马里奥兄弟Wii 26
刺客信条 II 31
横行霸道IV 自由城轶事 42
召唤之夜X 泪之皇冠 51
元素怪兽TD 携带版 60
世界足球 胜利十一人2010 64

特快专递

小小大星球 携带版 70
生化危机 黑暗历代记 72
最终幻想 水晶编年史
水晶传递者 74

研究中心

使命召唤 现代战争2 80
猎天使魔女 86

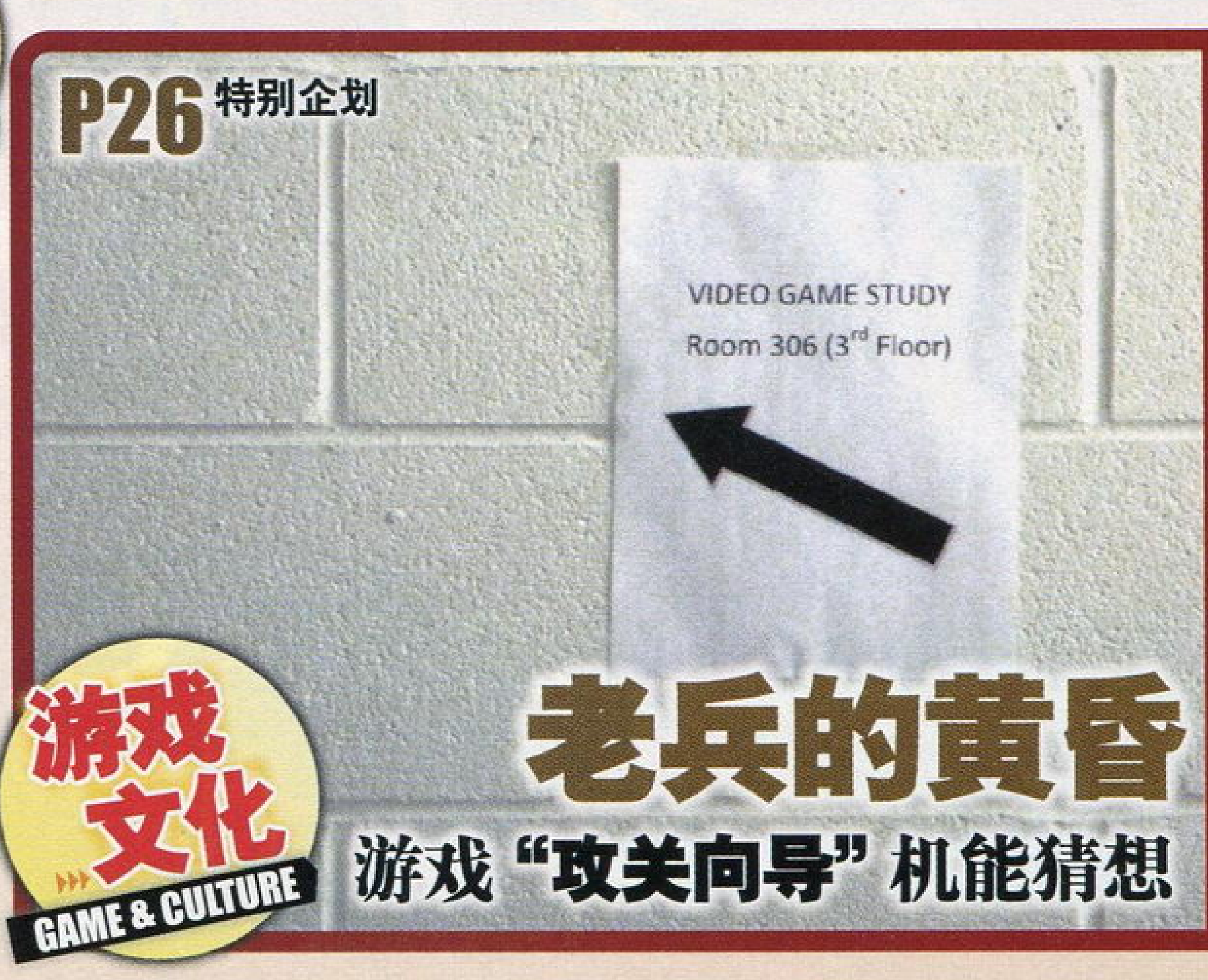
游戏3.0 …… 77
软硬兼施 …… 78
游戏进行时 …… 88



读编往来 …… 100
问题小卖部 …… 106
小编寄语 …… 108
发售表 …… 110
游风艺苑 …… 112

收藏者：

收藏日期：





特别企划 …… 90
多边共享区 …… 94
邪魔院 …… 97
影漫搜查线 …… 98

黄金眼REVIEW

尘土飞扬2 96



萝莉当坐骑？武器会变形？轻功水上飘？装备有灵魂？
万人新服 每周开放 更多神奇 等你发现
LOONG
龍
www.loong3d.com
贰零零玖中国国民网游
百度百萬點播
中國風主題曲
龙鳞
Dragonscale
Chinese Style
【词 方文山】周杰伦御用词人
【曲 吴梦奇】张靓颖金牌制作人
【唱 张杰】本土男声天王
中國風
反外挂 反欺诈 反打钱工作室
登录指定网址：http://ucg.loong3d.com
领取价值千元商城道具
放心游戏
三反承诺
大承网络
上海大承网络技术有限公司 地址：上海天山支路168号虹桥电子时代广场五层 邮编：200051
客服热线：021-61454816 客服邮箱：loong@dacn.com.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

莱顿教授与魔神之笛	24
洛克人EXE 操作流星	89
召唤之夜X 泪之皇冠	23 51

PS3

GT赛车5	光盘
超级街头霸王Ⅳ	光盘
尘土飞扬2	96
刺客信条Ⅱ	22 光盘
猎天使魔女	86 光盘
龙珠 猛烈冲击	88
生化危机5 导演剪辑版	12
使命召唤 现代战争2	22 80 光盘
世界足球 胜利十一人2010	64 光盘
战锤40000 星际战士	25
战地 恶人连2	18
战地双雄 40天	光盘
战神 收藏版	23
正当防卫2	25

PSP

刺客信条 血族	光盘
绝对英雄改造计划	14
小小大星球 携带版	70
元素怪兽TD 携带版	23 60

Wii

鬼来电	24
生化危机 黑暗历代记	23 72 光盘
新超级马里奥兄弟Wii	22 26
战国无双3	15
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	23 74

X360

超级街头霸王Ⅳ	光盘
尘土飞扬2	96
刺客信条Ⅱ	22 光盘
横行霸道Ⅳ 自由城轶事	42
猎天使魔女	86 光盘
龙珠 猛烈冲击	88
求生之路2	23
生化危机5 导演剪辑版	12
使命召唤 现代战争2	22 80 光盘
世界足球 胜利十一人2010	64 光盘
战锤40000 星际战士	25
战地 恶人连2	18
战地双雄 40天	光盘
正当防卫2	25

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容



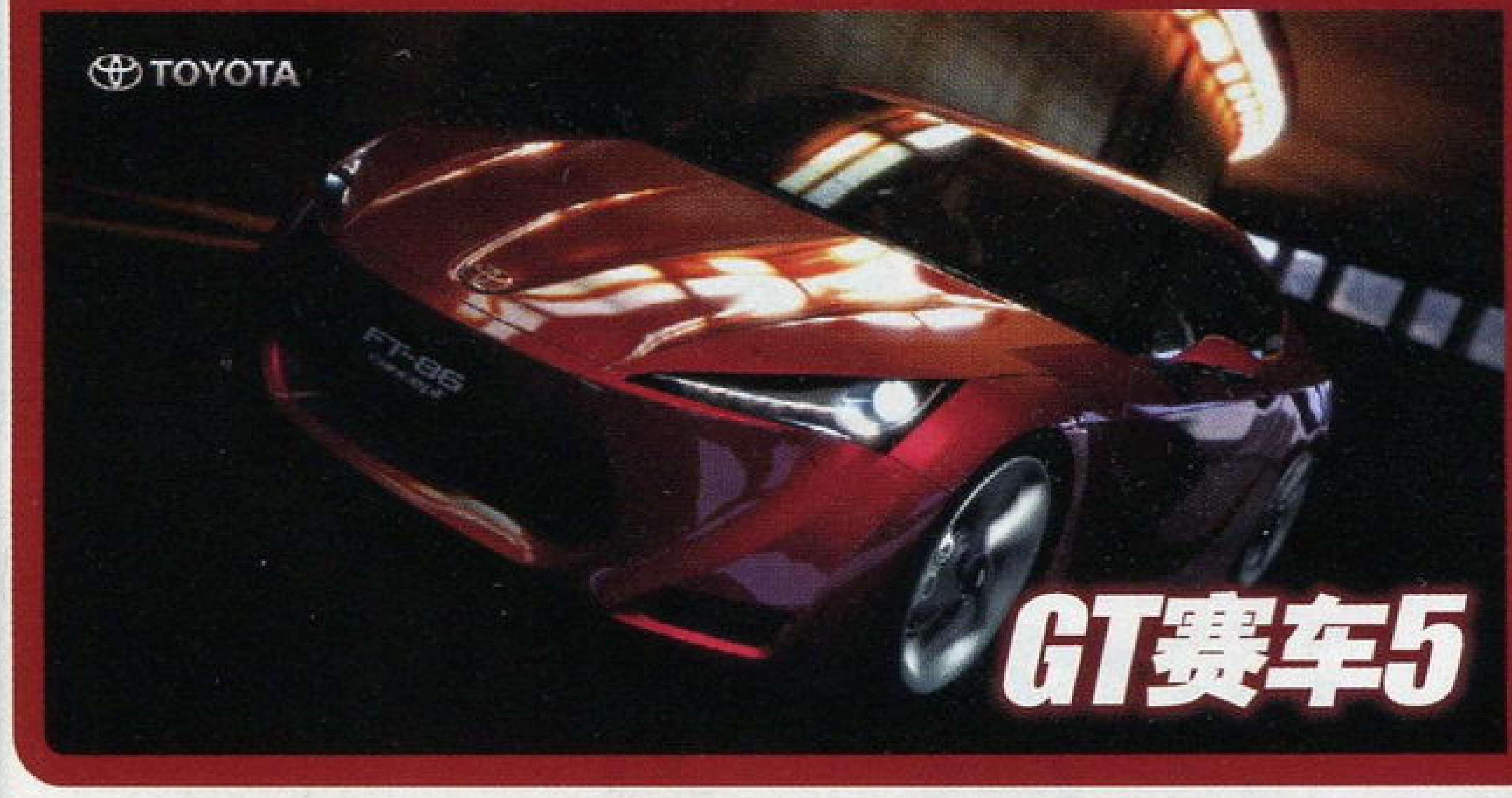












特别收录

斗剧09 铁拳6 BR
精彩对局集锦

现代战争2
特殊任务演示
Race关卡 | Hidden关卡
Time Trial关卡

编辑部游戏实况
现代战争2 网战

一球成名2010
Vol.1

游戏电影X热血最强
猎天使魔女(上)

新作影像集锦

《新刺客信条 血族》
《GT赛车5》
《生化危机 黑暗历代记》
《超级街头霸王Ⅳ》
《战地双雄 40天》
《魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗》

游戏广告欣赏

《GT赛车 PSP》| NDSi LL等

电影前线

《波斯王子 时之砂》
《泰坦之战》|《阿凡达》

ENDING SONG

《现代战争2》MV

本期光盘特别附赠

《未知海域2》原声音乐集+游戏壁纸+《DQIX》传说地图存档

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名 2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！



入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

刺客信条II ①	Ubisoft ②	动作 ③
多机种 ④	Assassin's Creed II ⑤	美版 ⑥
	2009年11月17日 ⑦ 1人 ⑧	59.99美元 ⑨
	对应机种为PS3、X360 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：18岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　管：甘肃省科学技术协会
出　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　长：马 力
总　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶　王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　委：冯 健　许浩斌　王锐愚　林思远　颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年12月16日
定　价：人民币9.80元

超越《GTAIV》！

《现代战争2》登上娱乐业顶点！

焦点 OUR FOCUS

毫无疑问，《使命召唤　现代战争2》代表了现代游戏产业的最高水准，无论是游戏的制作水准，还是成本预算和游戏销量，它都站在了业界的顶点。2009年11月10日，《现代战争2》为娱乐产业创造了又一座里程碑。

Activision Blizzard曾经表示，《现代战争2》的目标是成为历史上最畅销的游戏。虽然《超级马里奥兄弟》、《Wii Sports》等游戏的销量都超过了4000万套，但考虑到这些游戏都是与美版主机同捆赠送，若是以纯游戏销量计算，各机种累计销售2200万套的《横行霸道　圣安德里亚斯》才是历史顶点。这显然才是《现代战争2》的目标。如今看来，AB将很有希望实现这个宏伟目标。

文 星夜　美编 anubis

■首周销售额5.5亿美元

在官方数据发布前，英国市调机构Gfk Chart-Track率先公布了《现代战争2》在英国的首日销量——123万套！这是英国历史上的新纪录，此前的最高首日销量为《GTAIV》的63.1万套。《现代战争2》的英国首日销售额为4700万英镑，而《GTAIV》为2720万英镑。

分析家Ben Schachter以英国地区的销量为参照，推算出《现代战争2》的全球首日销量为700万套，并且预测其首周销量可以达到1170万套。Ben说："虽然两倍于《GTAIV》的首周销量可能有点夸张，不过至少我们认为目前对于年前1200万套的销量预测太保守了。"

《现代战争2》在英国火爆热销的主要原因之一是英国各大零售商为该作提供了很大的优惠幅度，不少商家甚至将其亏本销售，目的是为了用这种热门大作拉拢客源。因此以英国的情况来推算全球销量并不精确。根据AB数日后发布的数据，《现代战争2》首日在美国、英国和加拿大的实际销量为470万套，销售额为3.1亿美元。这已经达到了《GTAIV》首日全球3.1亿美元的销售数字，也轻易打破了所有娱乐产品的首日销售额纪录。

据AB官方数据显示，《现代战争2》首周全球销售额为5.5亿美元（销量为800万套以上），超过了《GTAIV》的5亿美元。AB并未公布PS3和X360版各自的销量，不过X360版应该是主力。首发当天该作就创造了Xbox LIVE上同时在线220万人的新纪录，玩家总共进行了520万小时的在线多人游戏。分析家Colin Sebastian认为，《现代战争2》的销售收入将会超过10亿美元。值得一提的是，AB官方的首周销售额数据还没有包括PC版销量。据IW的Robert Bowling透露，《现代战争2》的PC版首周销量已经超过《使命召唤4》，不过具体数字并未公开。

■总预算达2亿美元

《GTAIV》以1亿美元的成本成为史上成本最高的游戏，而据《洛杉矶时报》报道，《现代战争2》的总预算达到了2亿美元。不过这2亿美元不仅仅是游戏制作费用，还包含了广告费和游戏光碟的生产、包装和运输费。不过之前Rockstar也没有说明《GTAIV》的1亿美元是否包含了制作费之外的其他开支。《现代战争2》的游戏实际开发成本为4000～5000万美元。



《现代战争2》的广告规模已经达到了好莱坞顶级大片的规格，从网络到电视、纸媒、户外广告，《现代战争2》可以说是无处不在。之前故意在视频网站中"泄露"的机场大屠杀场面引起强烈争议，很多知名媒体都对其进行了报道。AB首席执行官Bobby Kotick说："我的目标是创造一次与史上最高票房电影媲美的首发。"

■第三家工作室参与《使命召唤》

《吉他英雄》大热卖后，AB推出了大批以"英雄"为名的音乐游戏，而《使命召唤》今后也将不可避免的实现量产化。目前该系列是由Infinity Ward和Treyarch分别负责，都是以2年为制作周期，隔年交叉推出。如今，AB已经安排了第三个工作室参与本系列，这可能会是一个全新类型的游戏。之前Kotick已经表示准备将《使命召唤》打入网游领域，由第三个工作室开发的新作可能就是一款网络游戏。

■AB老总套现4000万美元

《现代战争2》气势如虹的同时，AB的股票也受到投资者们的追捧。在其股价节节攀升的同时，AB首席执行官Bobby Kotick趁机抛掉了手头上所持的股票，套现达4000万美元。

早在2000年，Kotick获得了Activision的数百万股员工购股权，当时Activision远没有如今的规模，根据相关规定，Kotick可以在限定时期内以每股1.03美元的价格购买限定数量的公司股票，如果到时候公司股价大涨，用这个固定价位买入公司股之后再转手卖到股票市场，就可以大量套利。而在11月中旬，Activision Blizzard的股价已经超过了11美元。Kotick可以通过履行员工购股权获得每股10美元的报酬。因此在《现代战争2》发售期间，Kotick卖掉了200万股，数日后随着股价的进一步提升又卖掉了169万股，总获利约4000万美元。Kotick手头上还剩余100多万股的员工购股权未履行。

Kotick之所以抛售股份，是因为其员工购股权的期限是2010年4月18日，他要在此之前履行权利才能套利。除了股票上大赚一笔外，Kotick也是这两年游戏业界年薪最高的CEO。去年他在4～12月内共获得2890万美元的薪酬，AB首席财务官Thomas Tippl的薪酬也有323万美元。



游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

11.10 EA宣布上财季巨额亏损，同时宣布裁员1500人，取消十几款新作。EA多个主力工作室都被大幅裁员，Black Box、Pandemic等被关闭，多个游戏系列将进行改造。

11.10 《使命召唤 现代战争2》发售，创造了首发5天销售额5.5亿美元、销量800多万套的娱乐产业史上最高纪录，分析家预测该作销量有望达到2000万套，销售收入10亿美元以上。

11.11 《日经》报道“PS之父”久多良木健开办了新公司Cyber AI Entertainment致力于网络技术的发展。

11.13 Square Enix宣布美版《最终幻想XIII》将于2010年3月9日发售。

11.13 Activision Blizzard股价持续上升，首席执行官Bobby Kotick陆续抛售近400万员工股，套利4000万美元。

11.19 索尼集团召开“经营施策说明会”，宣布明年开始将通过固件更新的方式让PS3实现立体游戏功能，并且将以PSN为基础打造覆盖索尼所有关联产品的“索尼网络服务”。

11.21 NDSi LL于日本上市，东京各游戏零售店出现排队长龙。

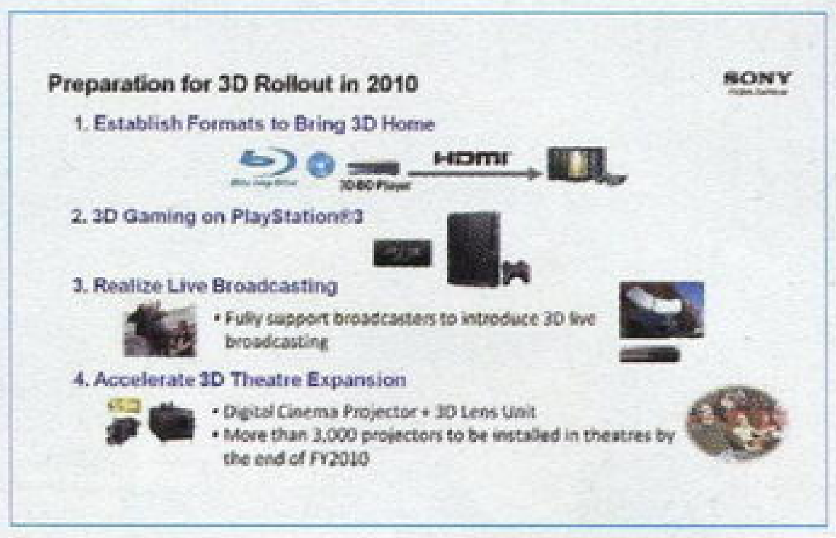
NOTEPAD

特报 SPECIAL 3D化！网络化！索尼集团经营战略公布

索尼集团于11月19日召开“经营施策说明会”，索尼各部门的最高层都出席了这次说明会。在游戏业务方面，SCE社长平井一夫表示索尼的目标是2010年内实现PS3的盈利。随着新工艺的采用，PS3的制造成本将会不断降低，预计下一阶段其零部件数量可以减少15%。平井一夫也进一步强调了体感控制器对PS3业务未来的重要性，将其称为DualShock之后索尼的第二代控制器。与其竞争对手相比，PS3拥有5大独有优势，分别是：体感控制器、蓝光、PSN、与PSP联动、3D游戏。在这次会议中重点强调了PSN与3D游戏。

■明年起PS3游戏全面立体化

今年1月的消费电子展中索尼已经开始大力宣传其立体电视发展计划，PS3将成为索尼立体电视业务的主要推进因素。从2010年末开始，索尼将会推出兼容PS3的3D BRAVIA电视。索尼表示，明年开始将会通过固件更新的方式让所有PS3用户享受到3D立体成像游戏的乐趣，届时将会推出一大批对应该技术的3D游戏。除了第一方的游戏外，第三方的PS3立体游戏也在开发中。



▲2010年开始，索尼的3D计划将在BD、PS3、电视台和电影院全面展开。

■基于PSN的索尼网络服务

索尼宣布将会打造“索尼网络服务”(Sony Online Service，暂名)，这是一个宏伟的网络计划，将会涵盖索尼集团所有可与网络挂钩的产品，并且涵盖第三方的产品。平井一夫表示，SOS将会以PSN为基础向索尼的其他产品扩张，只要建立一个账号就可以对应索尼的所有产品，并实现统一的用户体验。SOS将会采用当前PSN的网络架构、服务管



▲索尼几位最高层管理人分别手持对索尼集团意义重大的产品，可以看出PS3体感控制器目前已经成为索尼的重点产品。

理体系、支付系统和内容发布系统，这样可以降低成本，提高PSN的覆盖面。今后索尼的移动产品都可以通过SOS账号访问PSN中丰富的娱乐内容。

截至11月16日，PSN的用户数量已经达到3300万，每天平均有540万人登录PSN，其中有140万人访问PS Store。目前PS Store拥有650多款PS3和PSP游戏，还有2417部电影，15042集电视剧，还有1万多种其他内容。本财年PSN预计将会产生500亿日元的销售收入，是上个财年的3倍。

为了提高PSN的经营收入，明年开始索尼将会推出PSN的付费服务，不过用户不用担心目前的在线游戏服务改为收费，平井一夫强调这些付费服务是当前免费服务之外的高级内容。



■“索尼网络服务”将涵盖索尼的各种数码产品。

硬件 HARDWARE “初生计划”仅售50英镑？



犹如外星科技般神奇的X360“初生计划”令人期待，不过它的售价却令人担忧。这款动作侦测设备中不仅有多个感应器，而且还内置处理器芯片，价格应该不低。之前微软的Shane Kim曾暗示其售价有可能是200美元。不过最近英国游戏业界网站MCV表示，他们的“线人”近期参加了微软的内部会议，得到的可靠消息是“初生计划”的定价为50英镑，按照以往英国与美国游戏产品的价格比例，美版售价可能是70～80美元左右。MCV还表示，“初生计划”的具体发售时间是2010年11月，首发将有14款对应游戏，首批发货量将会达到500万套，其中包括“初生计划”单体以及与主机的同捆套装。

特报 SPECIAL 久多良木健开办网络新公司



网络是“PS之父”久多良木健一直以来的梦想，然而凝聚其梦想的PS3刚发售，他就因为巨额亏损而引咎辞职。不过久多良木健并没有放弃他的网络梦想，过去几年来，他仍在为自己的网络之梦而筹划。近日据《日经》报道，久多良木健开办了一家名为Cyber AI Entertainment的新公司，该公司于10月下旬成立，致力于发展网络技术。Cyber AI的注册资本金为2000万日元，久多良木健持有90%的股份。

在《日经》的采访中，久多良木健说：“我们初期将致力于研发与信息处理有关的技术，面向尖端网络运作。”据报道，久多良木健希望打造一个“高级娱乐平台”，进入时下流行的“云计算”领域，将用户的各种娱乐处理需求交托给分散于世界各地的服务器。也许之前于游戏开发者大会中公开的OnLive在线游戏点播服务就是久多良木健的目标。

特报 SPECIAL 尺寸提升，人气提升！NDSi LL日本火爆发售

11月21日是NDSi LL在日本发售的日子，与过去NDSL和NDSi发售时一样，NDSi LL首发当日也在东京各游戏店外出现了壮观的排队人龙。

在Yodobashi Camera秋叶原店，上午9点时出现了50～60人的队伍，排在最前面的男性是从前晚11点开始就来到店外等候。从开始销售后的情况来看，多数排队者都是仅购买主机，在三种颜色中以深棕色最受欢迎。在开店之后队伍的规模不断扩大，到了上午10点左右已经达到了100人左右的队伍规模。由于当日是星期六，因此陆陆续续不断有顾客到来。

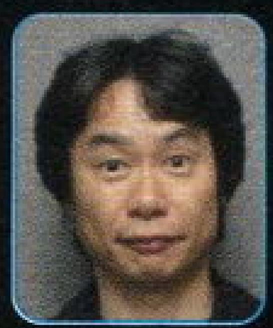

Yodobashi Camera店外人山人海。

池袋Bic Camera总店是在上午10点左右开店，队伍人数为60人左右。排队的大多是25～35岁左右的男性，看起来应该是核心玩家。之后前来购买的顾客年龄层逐渐扩大，也出现了OL打扮的女性人群和夫妇、情侣、亲子等，可见NDS受众群之广。NDSi LL的屏幕加大是为了便于老年人游玩，不过会在首发日排队购买游戏机的老年人毕竟是寥寥无几，现场的老年人数量屈指可数。不过在年轻购买者中也有不少人表示是买来送给长辈。该店最受欢迎的颜色是酒红色。据店员介绍，NDSi LL的销售成绩非常理想，而且由于赶上了三日连休的假期，预计其首发3天的销量会相当可观，不过零售店方面进货也非常充裕，并无断货之忧。



▲Bic Camera的排队人群中也出现了老头老太太的身影。

《Wii Music》是一个很独特的游戏，我觉得还有很多潜力可挖。



虽然《Wii Music》备受恶评，宫本茂仍然对该作十分执着，他表示现在还经常受到音乐教育界人士的邀请，他还暗示有可能像《Wii Fit Plus》一样为《Wii Music》制作一个"强化版"。

业界声音

新闻资讯 游戏情报站

事件 EVENT EA全球大裁员1500人！取消十余款新作

11月10日，EA公布了上个财季的财报。7～9月份，EA销售收入从去年同期的8.94亿美元降低到7.88亿美元，净亏损从3.1亿美元提高到3.91亿美元。由于业绩惨淡，EA表示将再次进行全球范围的大裁员，并取消十余款新作。

今年初，EA宣布巨额亏损10亿美元，为缩减开支决定裁员1100人。在这次裁员之后，EA员工数量剩下8820人。此次EA将再度裁员17%，约1500人。EA旗下多个主力开发部门都在裁员之列，包括负责《命令与征服》的EA洛杉矶、负责《模拟人生》的EA Maxis、负责《麦登NFL》的EA Tiburon等，而且大多裁员幅度极大，部分工作室只剩下一些核心人员。在裁员的同时，所有无法贡献高利润率、销售前景不好的游戏都被取消。这次全球大重组将于2010年3月31日之前完成，裁员所需的赔偿金等费用总共为1.3～1.5亿美元，今后预计每年可以节省1亿美元的开支。

目前可以确定的是，洛杉矶的Pandemic工作室将会被关闭，裁员200多人，剩余成员并入EA洛杉矶工作室。该工作室之前开发的《雇佣兵2》、《指环王 征服》等销量不佳。过去一直负责"《极品飞车》系列"的Black Box工作室也被EA关闭，剩余员工并入温哥华的EA Canada。由英国Criterion Games开发的《极品飞车》新作将于2010年发售。EA表示今年的《极品飞车 变速》累计出货量为250万套，不过与该系列巅峰时期千万以上的销量相比差距太大。据称EA洛杉矶工作室这次也被大量裁员，不过由他们负责的"《荣誉勋章》系列"将成为未来重点发展的对象，经过重新改造的《荣誉勋章》新作已经在开发中，将于未来几个月内公开。


临湖而建的EA Canada总部。

近年来EA业绩不断大幅下滑，主要原因之一是EA投入巨大力量打造的几个原创新品牌销量都不是很理想。EA首席执行官John Riccitiello表示今后将不再冒巨大风险将大量资源投入到不可靠的品牌。他说："EA将会更加注重高盈利性的机会。"从今年开始EA已经在大幅收缩产品线，今年推出的游戏数量从去年的60多款减少到50多款，明年预计将进一步减少到30多款。

INFO 新闻短波

《ODST》突破300万

微软互动娱乐部首席财务官Dennis Durkin日前透露，《光环3 天降神兵》目前累计销量已经超过300万套。

《未知海域》弹珠版

根据美国游戏评级协会ESRB的消息，索尼将会在PSP上推出4款《弹珠英雄》，分别根据《未知海域》、《高速保龄球》、《痛楚》和《大众高尔夫》制作。其中《未知海域》的弹珠版将会根据第一作中的场景制作。

《塞尔达传说》新作明年E3亮相



"《塞尔达传说》系列"制作人青沼英二日前透露，他希望在明年E3展期间公布Wii的《塞尔达传说》新作，它将会是一个"令人惊讶"的游戏。青沼英二表示，这款新作除了对应MotionPlus之外，最大的特点是将会完全打破《塞尔达》的传统，他说："我们早就和宫本茂谈过，我们都同意如果一直保持相同的结构，我们将无法给长期的《塞尔达》粉丝们以惊喜。"另外在今年E3展中公布的"生命力感应器"预计届时也会公开详情。

《夺命双雄2 伏天》公布



Square Enix日前宣布《夺命双雄2 伏天》(Kane & Lynch 2: Dog Days)将于2010年发售，对应平台为PS3/X360。本作将以中国上海为故事背景，系统方面将加入全新的"脆弱联盟"模式，在网络模式中可以洗劫队友的战利品。本作的画面将会采用纪录片的风格。

SE首款"国际化作品"

日前Square Enix社长和田洋一在加拿大蒙特利尔游戏峰会中发表演讲，透露Square Enix与Eidos蒙特利尔工作室合作的首部作品目前正在开发中，这将会是他们的首款"国际化作品"。和田洋一表示该作正处于"酝酿阶段"，是否原创游戏尚未可知。

《银河战士》2D新作

任天堂企划开发部的田边闲辅在最近的一次访谈中表示，《银河战士》的最新作很可能将是NDS平台上的2D作品。

《校园坏小子》续作

Rockstar《校园坏小子》(Bully)的音乐制作人Shawn Lee日前在接受媒体访问时暗示《校园坏小子2》已经在开发中，他很快就要为该作制作音乐。

《山脊赛车》新作

NBGI最近注册了一个新商标：《山脊赛车加速》(Ridge Racer Accelerated)，这个已经有3年没有新作推出的系列看来即将复出。

布拉德·皮特出演《黑暗虚空》?

印度R-ADAG集团旗下的Reliance BIG Entertainment日前宣布，通过与Plan B Entertainment的合作，他们已经获得Capcom新作《黑暗虚空》的电影版发行权。Plan B Entertainment是布拉德·皮特创办的电影公司，据称皮特本人将有望出演该片。

"初生计划"获奖

《时代》杂志最近发表了"2009年50个最优秀发明"名单，微软的"初生计划"体感控制系统赫然在列。

PS2仍有人气新作降生



已经活跃10年的PS2仍然会有令人期待的新作诞生，人气系列《召唤之夜》将以动作角色扮演游戏的形式在PS2上再临，新作定名为《召唤之夜 毁灭之剑与约定的骑士》。

INFO

软件 SOFTWARE 秦始皇现身《真·三国无双 联合突袭2》

被指抄袭《怪物猎人》的《真·三国无双 联合突袭》销量还算理想，因此Koei Tecmo决定为其开发续作。PSP的《真·三国无双 联合突袭2》预定于2010年春季发售，这次玩家的主要对手将会是……秦始皇！

游戏讲述吕布被打倒后，虽然迎来了短暂的和平，然而武将们的觉醒放出了大量的斗气，这些纯粹的"力量"开始向某个秘密场所汇集。来自四面八方的斗气涌入秦始皇长眠的始皇帝庙，使得这个曾统一了整个大陆的魔王苏醒。始皇帝拥有强大的咒术，他召唤出已经死去的英雄、太古之神和大地魔兽，继续他的长生不老与永恒帝国之野心，整个世界再次陷入战乱。

本作将会出现强大的上古神兽，这些被始皇帝召唤出来的"魔兽"凶悍异常，目前公布的有"真·辟邪"和"真·天禄"。新角色方面将会有大乔登场。本作的战斗系统经过调整，不但武将能够觉醒，武器也会"暴气"。消耗一定量的觉醒槽，就可以发动"武器OverDrive"。在这种状态下，武器的攻击力会提高，攻击范围也将扩大，还可以发动武器固有的"特殊攻击"，而且在此状态下还可以遏制敌人的特殊能力。

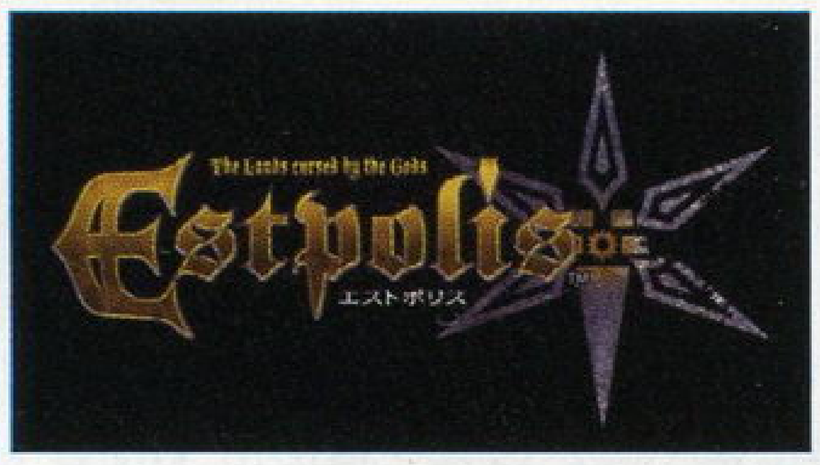

■真·辟邪


■真·天禄

> **我们听说它的收入可能会超过营收27亿美元的"《加勒比海盗》系列"。**
>
> 
>
> 育碧首席执行官Yves Guillemot日前表示，电影版《波斯王子》将会超越《加勒比海盗》。这两部电影的制片人都是Jerry Bruckheimer，同样是由迪士尼出品，而前者的预算也达到了1.5亿美元，其上映时间为2010年5月28日。
>
> **开始时我们考虑过在《现代战争2》中加入瘟疫、病毒、生化战争，甚至外星人和活死人。**
>
> 
>
> 《使命召唤 现代战争2》的剧本作者Jesse Stern透露，在该作的最初方案中本来打算加入丧尸，不过最终还是决定采用基于现实的背景设定。
>
> 业界声音

软件 SOFTWARE 经典名作《四狂神战记》登陆NDS

15年前在SFC上推出的经典RPG名作《四狂神战记2》将会在NDS上重生！Square Enix宣布将于2010年2月25日推出《四狂神战记 众神诅咒之地》(Estpolis: The Lands Cursed by the Gods)。



本作集结了原作的开发团队，游戏类型为动作角色扮演。

游戏发生在一个存在"波动器"物质的世界"Estpolis"之中，存在于诸神之遗迹中的波动器是由水、火、光、重力等各种力量而诞生，是对抗神明的惟一力量。游戏主角Maxim是以狩猎为生的年轻人，拥有超越常人的波动力量，被称为"波动勇者"。女主角Selena是军事大国巴塞莱特共和国卫队的先锋，深受大统领的信赖，名扬天下。



本作将会采用3D画面，与之前SE的《巴哈姆特之血》一样，会出现跨越两个屏幕的巨大BOSS。玩家同时只能操作一名角色战斗，不过在战斗时可以在各同伴间切换操作。游戏将会强调战斗的爽快感。

软件 SOFTWARE 《英雄不再》移植PS3/X360，明春发售

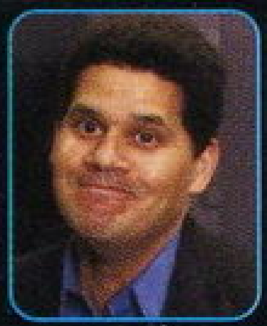
2007年末在Wii上推出的《英雄不再》出自知名制作人须田刚一之手，在欧美的评价很高，不过游戏销量却令人失望，其主要原因之一可能是因为这种成人向作品与Wii的受众群不符。发行商MMV曾表示今后他们的家用机业务将会转向PS3/X360，近日MMV确定《英雄不再》将会移植PS3/X360，游戏定名为《英雄不再 英雄们的乐园》，预定2010年2月25日发售。





除了将原来的体感操作改为按键操作以及升级为高清画面外，本作的另外一个重要改变是增加了"VERY SWEET"模式。在游戏中满足特定条件后，就可以让女性角色的服装变得性感。在游戏和过场动画中，都将以性感装束露面。

目前须田刚一正在为本作寻找欧美发行商。

> **我们的下一步不仅仅是增加高清性能，还会有其他的新功能，会有其他的元素。所以那将会是很久以后的事了。**
>
> 
>
> 美国任天堂总裁雷吉日前再次强调，当现有主机无法实现一些"根本性"的内容时，任天堂才会推出新一代主机。单纯将画面升级为高清没有意义，任天堂的新主机将会为其他的目标而推出。
>
> 业界声音

软件 SOFTWARE 《最终幻想XIII》X360版发售日确定！

《最终幻想XIII》的日版即将于12月17日发售，但对于X360玩家而言，只能耐着性子等待美版。之前Square Enix曾经表示将会努力赶在本财年之内发售《最终幻想XIII》的美版。近日SE终于兑现承诺，宣布《最终幻想XIII》将于3月9日在北美和欧洲同步发售，PS3与X360版同时推出。



SE同时宣布，美版《最终幻想XIII》的主题曲将与日版完全不同，其演唱者为英国歌手Leona Lewis，曲名为《My Hands》。目前美国微软已经开始展开《最终幻想XIII》的宣传活动，近期将会公布该作的Xbox LIVE独占内容。

特报 SPECIAL 手机将可玩次世代级别大作

今年游戏开发者大会期间公布的OnLive在线游戏点播服务通过云计算的原理，将游戏画面的处理任务交给远方的处理器，通过网络向接收端传输画面，只要网速够快，接收端只要能播放网络视频，就可以玩到有顶级画面质量的游戏。这种技术对用户的硬件配置要求降到最低，理论上即使是手机也可以享受与次世代主机一样出色的画面。OnLive公司目前在官方博客中确认，该服务也将对应智能手机。



OnLive首席执行官Steve Perlman表示，初期手机版OnLive服务只对应在线观战以及一些网络社区功能，用户可以实时收看其他玩家的游戏过程，但是不能自己操作。不过随着新一代手机网络的发展，未来在手机上玩到最尖端的游戏并不是没有可能。

新闻综述 REVIEW

■PS3的重负

平井一夫曾经表示，SCE的目标是在本财年内实现盈利。不过在近日的“经营施策说明会”中却悄然改口，变成了“2010年内盈利”，本财年SCE扭亏为盈的原定目标怕是难以实现。

在“高清”之后，“3D”成为霍华德·斯金格的又一个挂在嘴边的口号。几年前索尼用PS3助力蓝光打赢了格式之战，现在又希望借助PS3的



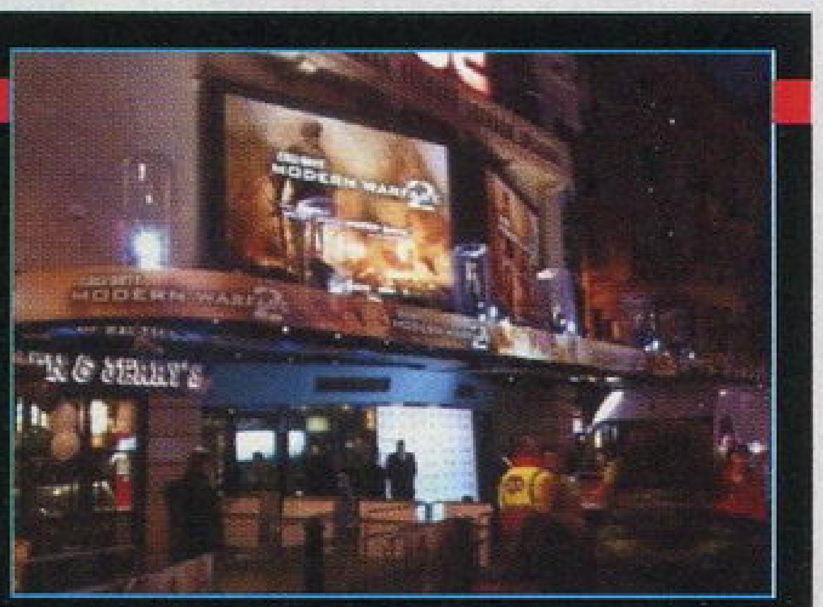
力量迅速推进3D战略，同时用PSN推进整个集团的网络计划。“用PS3激活索尼的整个数码产品线”正在从口号转为实践，PS3对索尼全局战略的重要意义日益鲜明。也许PS3本身将无法赚回几年来亏损的数十亿美元，但如果它的牺牲确实拯救了索尼的蓝光、电视、网络等各种事业，那么这笔战略投资总算是物有所值。

■EA的三尺冰冻

有道是“冰冻三尺，非一日之寒”，2009年来EA遭遇的种种危机也是酝酿多年的恶果。几年来EA被笑称为“罐头厂”，做游戏就像应付流水线上的罐头一样，缺乏创意与艺术性，业内评价不佳。品牌形象不佳导致近年来EA缺乏能独当一面的新系列，EA通过不断收购获得新的大作系列，不幸的是被EA收购后，很多原本受人尊敬的工作室也被感染成“罐头厂”。从Origin到Westwood，再到牛蛙和如今的Black Box、Pandemic，被EA收购后又关闭的工作室不计其数。EA存在的问题早已是深入整个公司体制。过度扩张是如今EA危机的罪魁祸首，年销售额为EA五倍以上的任天堂员工数量不到EA的一半，一家游戏软件商的员工数量居然达到近万人，EA已经膨胀得过于臃肿，以至于行动迟缓。从扩张转为收缩是EA的惟一出路。

★本期之星

使命召唤 现代战争2



自从EA被Activision Blizzard超越之后，两家公司之间的距离越来越远，EA宣布大裁员的同一天，《使命召唤 现代战争2》以娱乐业历史上最火爆的首发再度将AB推向顶点。在美国游戏产业规模持续萎缩的2009年，《现代战争2》的发售有望扭转乾坤，让11月份的市场规模重新实现增长。Gamefly游戏租赁公司创始人Sean Spector认为，《使命召唤 现代战争2》大热销的主要原因是打破了传统射击游戏的壁垒，核心玩家们可以在网战模式中深度享受游戏乐趣，而轻度玩家可以在互动式好莱坞大片般的单机模式中体验最激烈而真实的战争。这是可以通吃各种用户层的真正全民大作，就像巨资拍摄的好莱坞夏季大片一样，具有大众化的魅力，它对于FPS游戏的普及具有里程碑式的意义。

SCENE 图说新闻


■威斯克再临

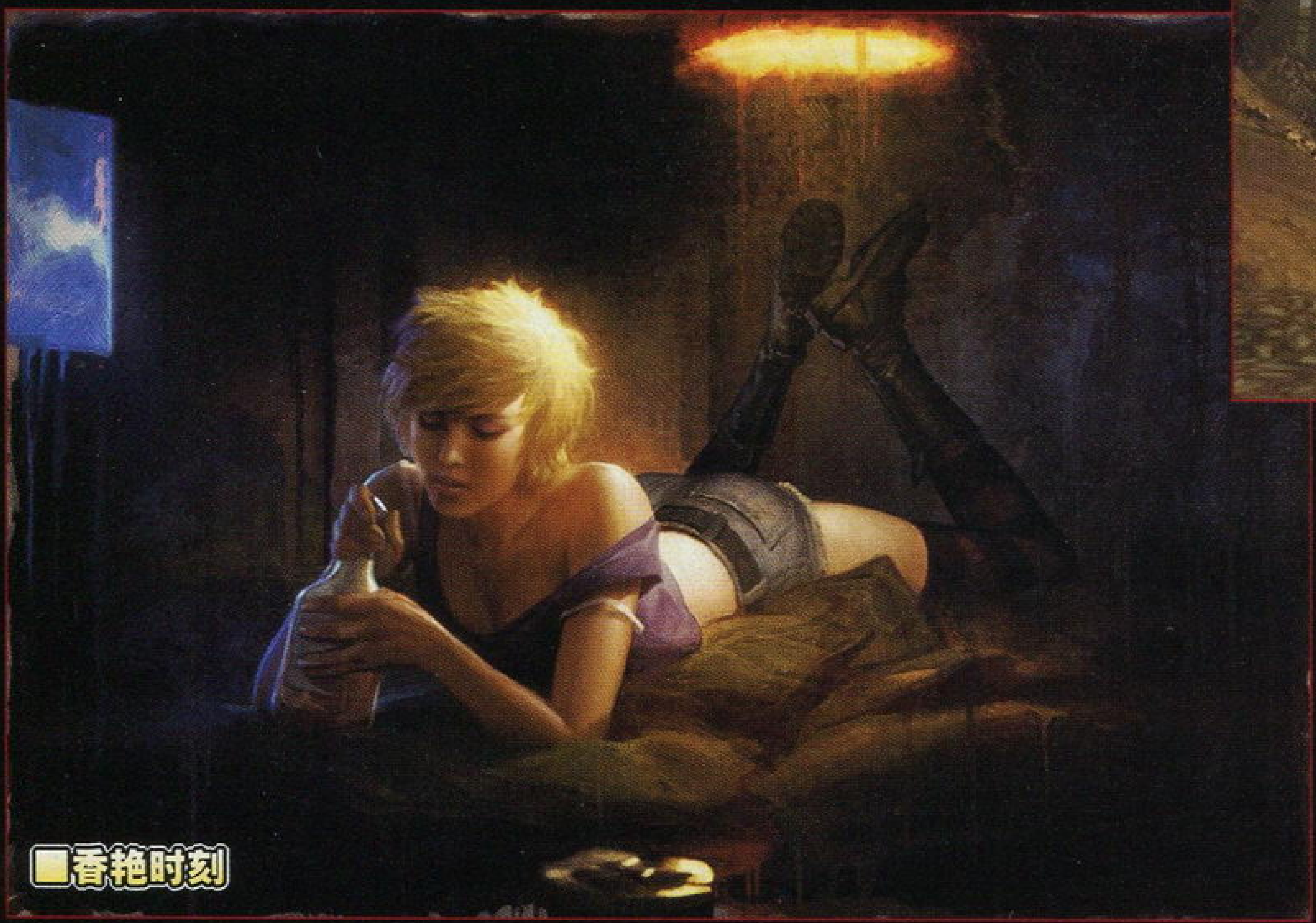
《生化危机》玩家们请镇定，这不是《生化危机6》，而是《失落的星球2》的特殊下载内容：只要在GameStop订购该作，就可以获得下载码，在该作中使用威斯克。美国的游戏店实力就是强大，能够让游戏厂商专门为其制作独占内容。


■超能力特工

2K Games最近公布了某神秘新作的一个预告短片，虽然其中没有透露游戏名，不过据称是2K Boston开发的《超能力特工》(Spec Ops)新作。


■《辐射》网游版画面

在概念图公布之后，一批据称来自《辐射》网游版的游戏画面流传到网上。Interplay并未确认这些截图的身分，不过画面中的场景确实与之前的设定图如出一辙，应该不会有误。


■香艳时刻

《寂静岭 破碎的记忆》果然不是简单的移植，而是“重新改造”。在恐怖之余，偶尔也有一些香艳的场面。Konami已经确认本作Wii版将于12月8日发售，PS2月PSP版将于“随后不久”上市。


■恐怖夜总会

名越稔洋对《如龙4》的夜店小姐们非常重视，还为此专门举办了声势浩大的选拔赛，精选出众多佳丽后，做出来的人物建模却是这么一番景象。敢于公布如此吓人的画面是需要勇气的，难道名越稔洋是故意要诠释“残花败柳”的定义么？

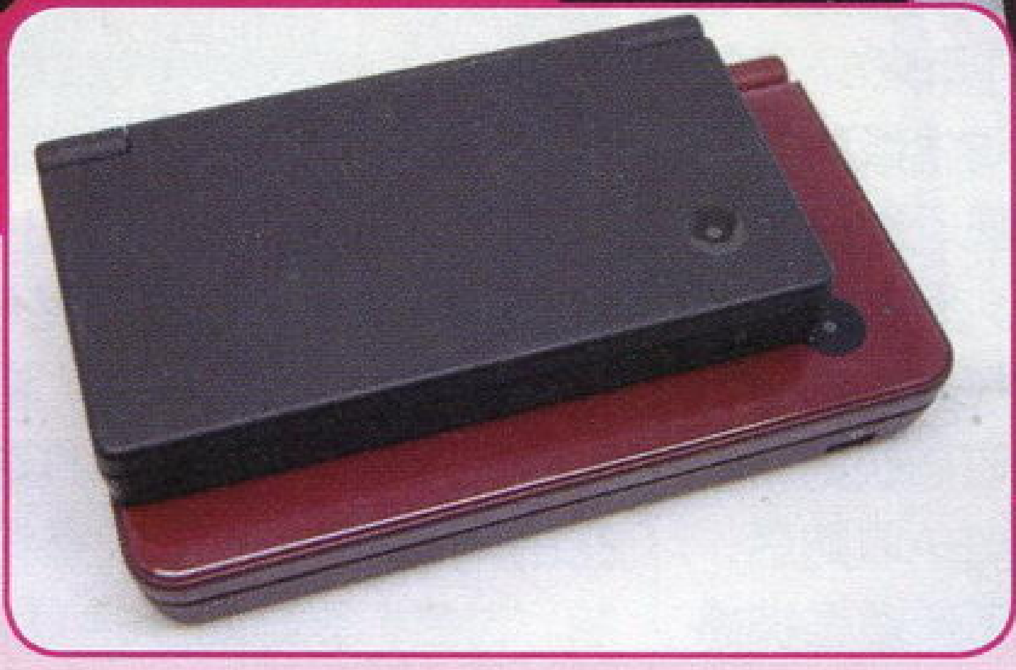
文 九兵卫&驴牵 协力 levelup.cn 美编 NINA

NDS系列“大级别”新成员登场！

NDSi LL实机测评报告



▲包装盒内 NDSi LL 的全套配件，包括与 NDSi 通用的 AC 充电器以及一大一小两支触控笔，较大的触控笔是为 NDSi LL 量身制作的。



▲将 NDSi 叠放在 NDSi LL 上，我们可以看出两者除了大小不同，外观并没有明显的变化。

第一印象

与PS系主机这几年追求更小巧更轻薄的路线不同，任天堂自从NDSL以后倒是一直在往“大”的方向发展。尽管之前已经看过等比例的主机照片，但看到NDSi LL实机后的第一印象还是让我们不由感叹——块头真大！

具体来说，根据官方表示，NDSi LL的屏幕比普通的NDSL增加了93%，这带来最显著的变化当然是主机本身的体积也随之变大了很多，外观上甚至接近一台专业级的电子辞典。不过，虽然尺寸变大，但NDSi LL的屏幕类型、分辨率和发色数是没有变化的。换而言之，主机的画面并没有进行提升，只是显示的图像等比例变大而已。从官方描述上，NDSi LL的一大卖点也是为了服务年纪稍大一点的人群，这点从主机给我们的第一印象来看，倒是不用怀疑。

	NDSi LL	NDSi	NDSL
液晶屏尺寸	4.2 寸	3.25 寸	3.0 寸
液晶画面	透过型 TFT 彩色（26 万色）	透过型 TFT 彩色（26 万色）	透过型 TFT 彩色（26 万色）
外观尺寸	长：161.0mm；宽：91.4mm；厚：21.2mm；触控笔长：96.0mm；触控笔长（大）：129.3mm	长：137.0mm；宽：74.9mm；厚：18.9mm；触控笔长：92.0mm	长：133.0mm；宽：73.9mm；厚：21.5mm；触控笔长：87.5mm
重量	约 314g	约 214g	约 218g
充电时间	约 3 小时	约 2 小时 30 分	约 3 小时
使用时间（因游戏而异）	最低亮度：约13～17小时；最高亮度：约4～5小时	最低亮度：约 9～14；最高亮度：约 3～4 小时	最低亮度：约 15～19 小时；最高亮度：约 5～8 小时

CHECK

“块头大”带来的影响当然也不都是积极的，例如NDSi LL的重量就令人有点尴尬。由于主机相比NDSL几乎重了一半，所以拿在手上还是觉得挺沉的。在应对一些激烈的动作游戏或者长时间手托主机时，手腕会多少有些吃力，将NDSi LL放在桌上就不存在这样的问题了。



◀打开后的 NDSi LL 的屏幕总面积，几乎达到了 PSP 屏幕的两倍。



◀NDSi LL 新增的三级角度卡位，可以将上下屏固定在 120 度的角度，便于玩家将主机放置在桌面上时找到最佳视角。

屏幕

如果说光是从外观上看，NDSi LL已经让我们觉得“大”开眼界，那么当打开主机的翻盖后，相信每个玩家都会感觉到视觉上的震撼，没错，这就是目前世界上最大的主流掌上游戏机！

两块4.2寸的硕大屏幕不仅会让很多玩惯了NDSL的玩家觉得一时不知所措，相信就连市面上的一些电子产品的显示屏也会因此而汗颜。为了方便玩家更快地适应NDSi LL的屏幕视角，主机的可折叠方式加了三级角度卡位，而之前的主机只有两级，这也让NDSi LL更接近于一台显示设备。（笑）

接口、按键与电池

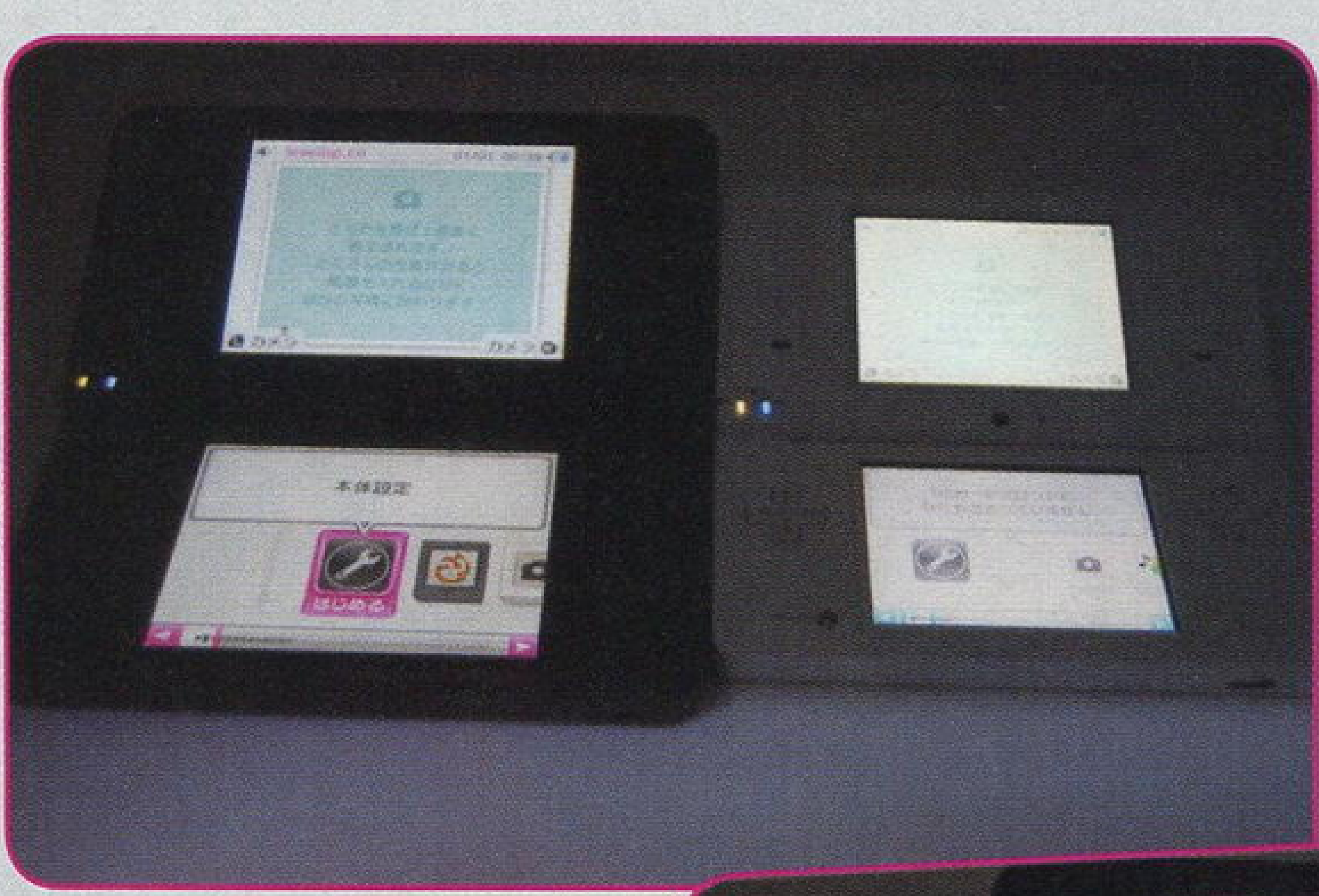
从最初的第一印象再到拿起主机细细观察，我们会发现NDSi LL其实完全就是一个加大号的NDSi，其在接口与按键的设置方面几乎没有任何变化。虽然这让不少玩家失去了不少新鲜感，但实际使用起来却因此而变得更容易上手，一些NDSi的周边也可以直接拿来使用。



▲NDSi LL 的厚度仅比 NDSi 略厚，两者背后接口的分布与设置完全一致，包括一些细节的设计。

软件使用

说了半天 NDSi LL，下面让我们来看看主机的软件运行情况。相比 NDSi，尽管没有硬件上的更新，但新主机却附带了《随身记事本》、《大人的 DSi 训练文系篇》、《大人的 DSi 训练理系篇》、《明镜国语 乐引辞典》这几款实用软件，这还是比较厚道的。而 NDSi 的对应 SD 卡的各种拓展软件功能，NDSi LL 也是完美支持，之前担心新主机在这方面会有所缩水的玩家可以打消顾虑了。



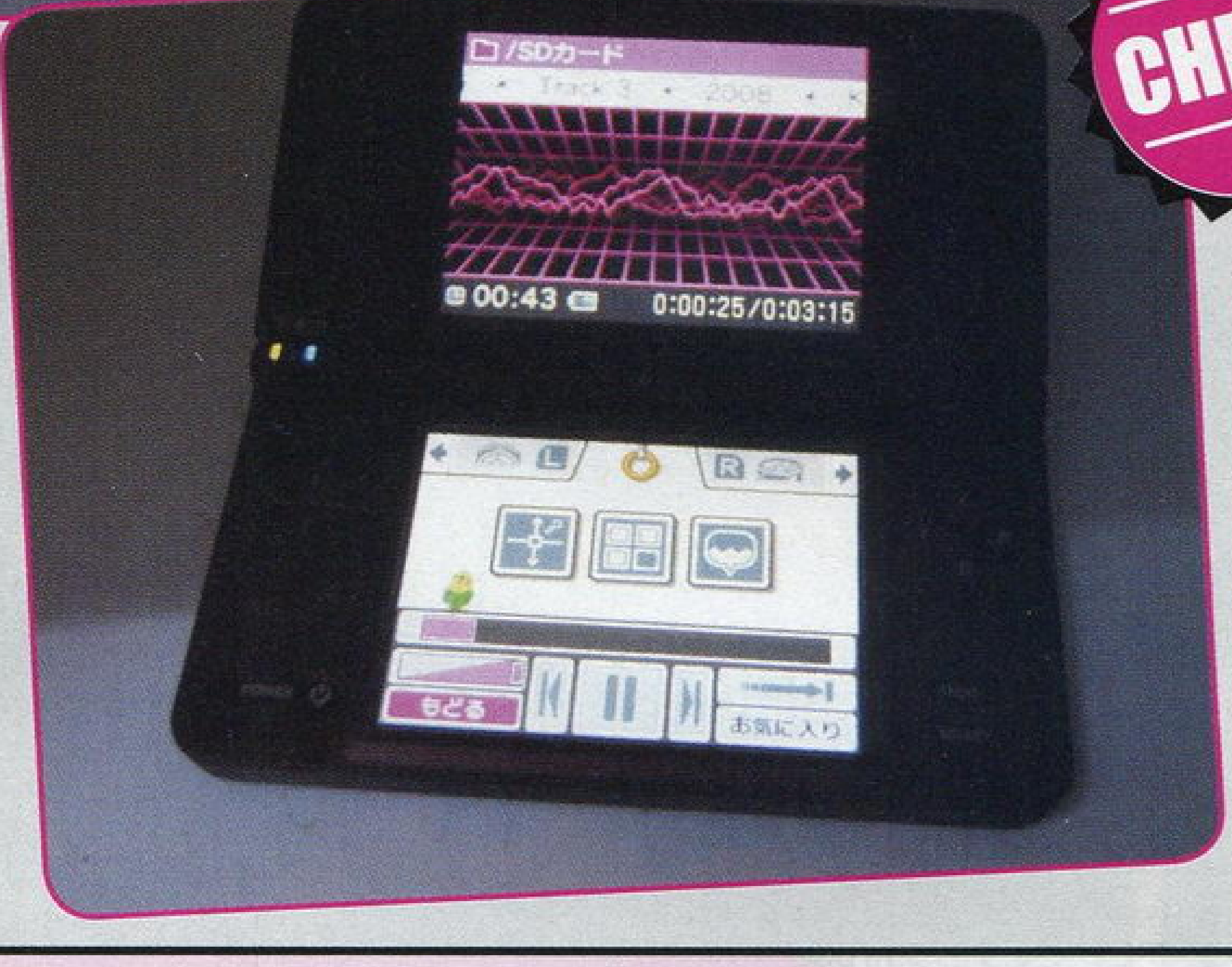
▲对比 NDSi LL 与 NDSi 运行同样画面时的效果图，玩家可以明显体会到大屏幕看起来会更舒服。

CHECK

尽管大家都知道 NDSi LL 的画面分辨率并未提高，但在使用的过程中我们发现，屏幕变大令文本的阅读变得不再吃力了，原本模糊或者颗粒状明显的文本与字体，在新主机上变得极为清晰圆滑，这对那些视力不太好的玩家来说无疑是个好消息，长时间游戏也能缓解对视力的损伤。



◀新主机预置的软件能让所有玩家体验到 NDS 的独特魅力。



◀用 NDSi LL 播放 SD 卡上的 AAC 音乐文件，兼容性与 NDSi 一致。

游戏测试

游戏测试是玩家最为关心的，而 NDSi LL 实际运行的效果也令人比较满意。很多人认为屏幕变大会导致游戏画面中的噪点变多，这一点在我们测试的过程中发现是并不存在的。而在操控方面，由于按键基本没有变化，所以在游戏时也没有任何的不适，玩家只需要尽情体验大尺寸画面给我们带来的视觉享受即可。



▲NDSi LL 在暗光环境下运行《新超级马里奥兄弟》肉眼上几乎看不出与 NDSi 的区别。



▲使用 NDSi LL 播放《最终幻想 III》中的 CG 动画，画面显示没有瑕疵。



◀主机的背部除了商标，与 NDSi 相比没有变化。打开电池盖后会发现电池容量增加到了 1030mAh，屏幕变大后能耗也自然提高不少。



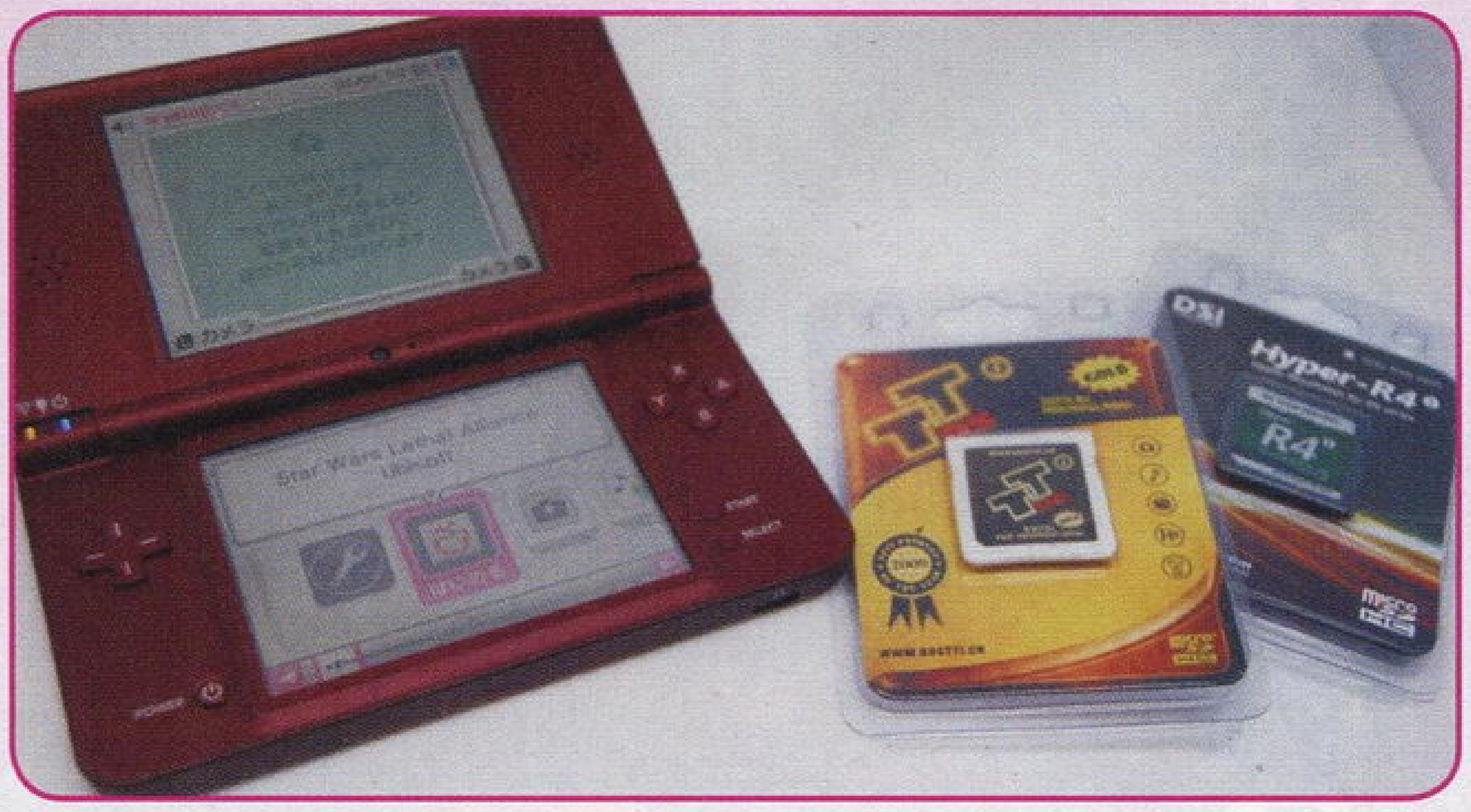
▶原以为 NDSi LL 的按键也会随之变大，不过实际情况却是十字键与 A、B、X、Y 键基本保持原状，只是电源开关由原先的软胶变成跟 A、B、X、Y 键一样的硬质按键，并且放大了一些。

CHECK

由于电池的容量增加，NDSi LL 充满电后的实际使用时间相比 NDSi 长出不少，基本回归了 NDSL 时代的标准，这一点是非常值得称赞的。虽然有着两块巨大的屏幕同时运行，但玩家也不必为待机时间而烦恼。

烧录卡

NDSi LL 目前出厂的初始版本号为 1.4J，没有升级过烧录卡是不能直接使用的。玩家如果要用例如 AK2i 等烧录卡，需要先有一台 NDSL 然后下载非官方固件进行升级后才能使用。不过原生支持 1.4 系统的黄金 TTi 与 Hyper-R4i，均能在 DSiLL 上直接使用。从原生支持 1.4 系统上，也能看出厂商服务的细致，省去了玩家不少麻烦。不过对于任天堂这次没有采取新一轮的防盗版措施，这还是颇令人感意外的。



▲可以直接在 NDSi LL 上使用的两种烧录卡黄金 TTi 与 Hyper-R4i。



文 ACE飞行员　美编 anubis

2010年2月18日 重返洋馆 迷失噩梦

《生化危机 5》要推出新版本，增加下载新内容早已经不是什么新闻，然而关于这方面的细节以及发售日近期 Capcom 才对外公布。作为 Capcom 游戏王牌中的王牌，极具全球性战略眼光的老卡越来越精明，小算盘打得当当作响，一款《生化危机 5》岂能只出一次？本文我们详细为大家介绍的追加新章节《迷失噩梦》(LOST IN NIGHTMARES) 只是整个《生化危机 5》扩展内容重头之一。另外还有一个连名字都没有公开新章节，Capcom 表示将在日后公布。可能有些玩家会被众多即将推出的下载内容搞得有点不知所措，下面我们就将游戏内容、发售日以及价格等详细信息一一介绍给读者们。

生化危机5 导演剪辑版	Capcom		动作射击
多机种	Biohazard 5：Alternatbive Edition		日版
	预定2010年2月18日	1～2人	4980日元
	对应PS3专用体感控制器；对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上



5 代中，克里斯以回忆的方式交代了他与吉尔潜入安布雷拉公司创始人之一——斯宾塞的洋馆行动。就是在这次行动当中，由于不敌超人般的威斯克，吉尔被打下了悬崖，从此音信全无。阴森的洋馆，密闭的空间，暗藏杀机的特殊环境，这一切仿佛一下子把玩家从如今杀戮的“生化”拉回到了系列的原点。Capcom 仿佛看透了玩家的心思，特地将这段极具诱惑的章节雪藏起来。据悉，Capcom 在制作 5 代正篇时就已经将这段克里斯与吉尔共同作战的洋馆内容纳入到项目开发计划中，可谓是蓄谋已久。现在本章节被官方命名为《迷失噩梦》(LOST IN NIGHTMARES)。在这个章节中，玩家可以扮演克里斯与吉尔，深入到斯宾塞洋馆内部一探究竟。比较厚道的是，Capcom 表示，在洋馆中出现的敌人不再是正篇中的敌人 Majini（Majini 是那些被感染新型病毒的村民的统称），取而代之的是全新的敌人。

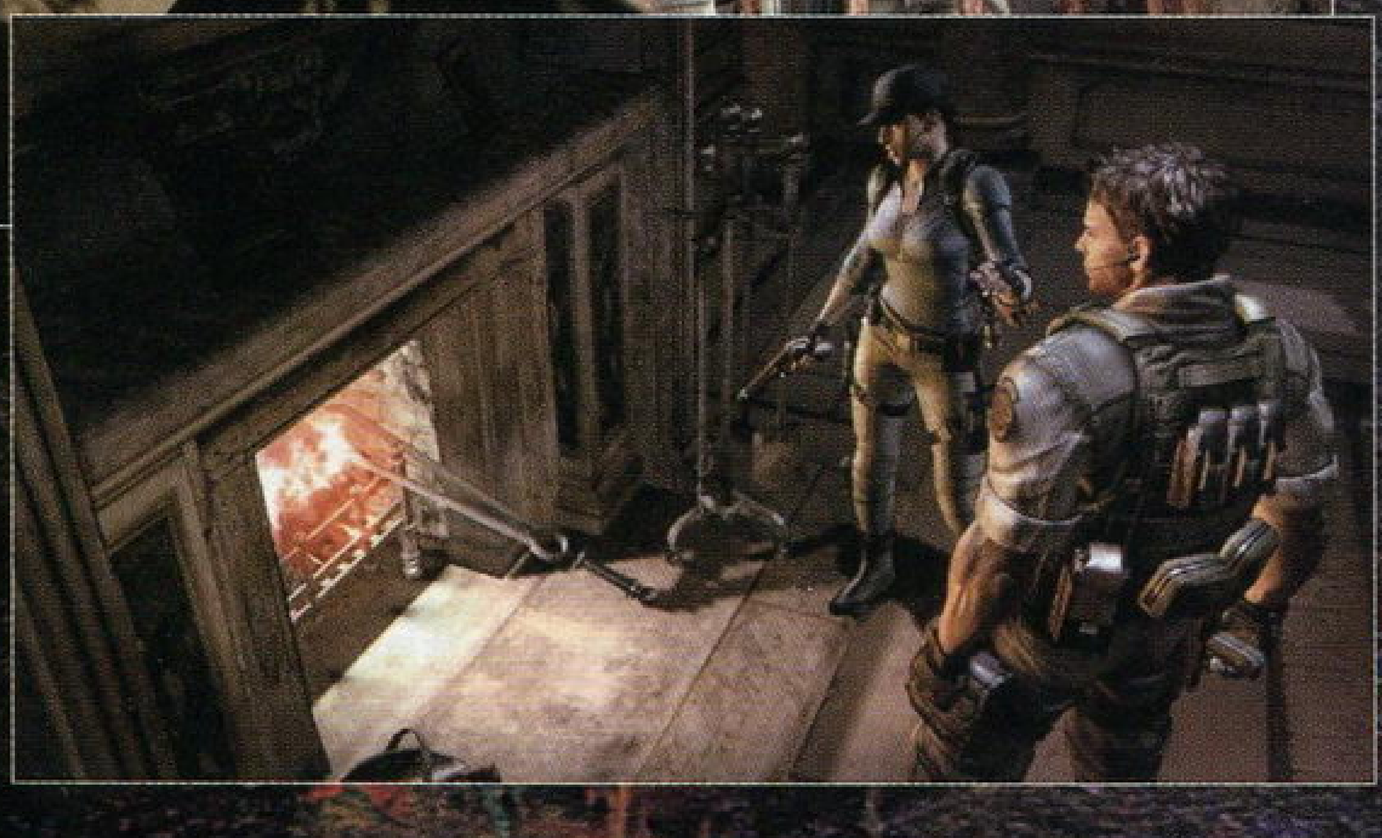
或许这是一种传承，又或许是制作人为了唤起与老玩家的共鸣，总之，我们所看到的斯宾塞洋馆的大厅结构和初代生化的洋馆几乎一模一样。仔细瞧瞧，二楼左右两边的门还在，真有点迫不及待地想去斯宾塞洋馆逛逛，找找当年的感觉。



▲看着这幅图片，就让人立刻想起了初代经典谜题月光曲。吉尔旁边一侧墙上还挂着斯宾塞的画像。







零售光盘和下载

新章节《迷失噩梦》将以零售光盘和下载这两种形式提供给玩家。《生化危机 5　导演剪辑版》将只推出 PS3 版，同期欧美地区推出的相同内容的《生化危机 5　黄金版》将同时登陆到 PS3 及 X360 主机上。同时 PSN 和 Xbox　LIVE 将提供所有光盘增加内容的下载。在此大家可以放心了，无论是 PS3 玩家还是 X360 玩家都可以顺利玩到这些内容。特别值得我们关注的是，目前还有一个全新下载章节，Capcom 至今还没有公布，这可是实打实的内容，值得我们留意。以下就是一些细节。

生化危机5 导演剪辑版（光盘）包含

发售日：2010年2月18日／售价：4980日元
- 生化危机5 正篇
- 包含两个追加章节（另一个有待公布）
- 追加新的服装（共4套，另外2套未公布）
- 追加Versus模式
- 追加新服装人物手办

《生化危机5》下载内容及价格

发售日：2010年2月18日
- 追加章节1《迷失噩梦》

PS3版500日元／X360版 400点
- 追加服装包1（2套）

PS3版 200日元　X360版 160点
- 追加章节2（待公布）

PS3版500日元／X360版 400点
- 追加服装包2（2套，待公布）

PS3版 200日元　X360版 160点

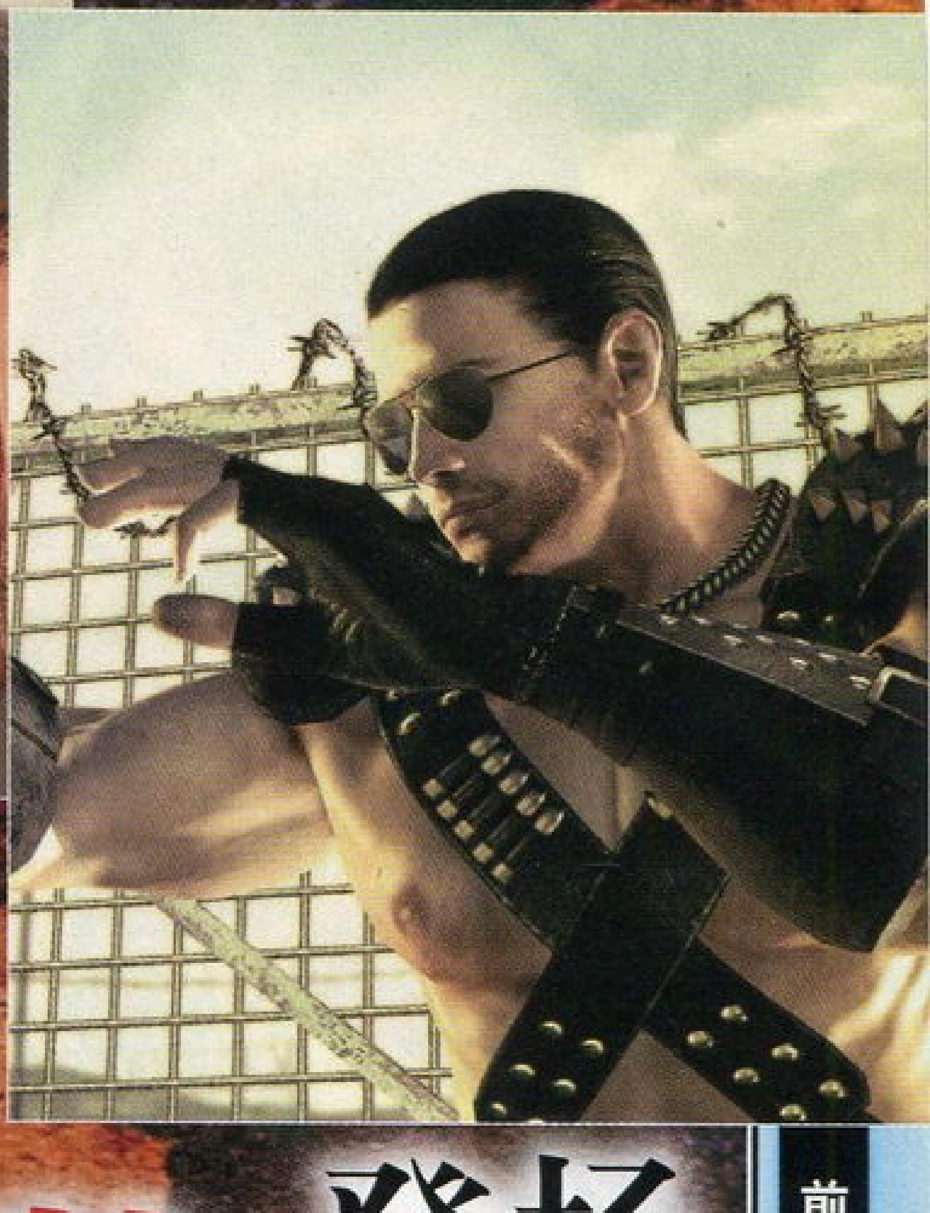
©2009 Capcom All rights reserved.



水牢

这里是洋馆的牢房，又或许是生化实验体的关押室。比起5代正篇中的那些充斥这工厂和各类车间的场景来说，这类场景看起来更有感觉。如今的“生化”已经和恐怖二字扯不上关系早已经成为广大玩家的共识，而在《迷失噩梦》的章节中，我们仿佛又看到了很多当年生化的影子。恐怖感的回归成为了新章节的主旋律。《迷失噩梦》首部预告片是以一首贝多芬的月光曲作为背景音乐的。玩过初代《生化危机》的玩家都应该知道，游戏中有一段印象深刻的谜题就要让吉尔顺利的弹奏出月光曲，暗门才能被打开。时隔多年，在这栋斯宾塞的洋馆中，吉尔再次坐在的钢琴的旁边，只是现在我们无法得知她弹奏的是否还是那首月光曲。可以想象制作人加入这些桥段的用意何在。我们只希望新生代的《生化危机》不要只停留在系列前作经典的基础上吃老本。我们希望看到游戏更多的突破，创造出更多的标杆级设计。不过话又说回来了，鉴于5代流程的整体设计水平，我们只能对新篇章的质量持观望态度。







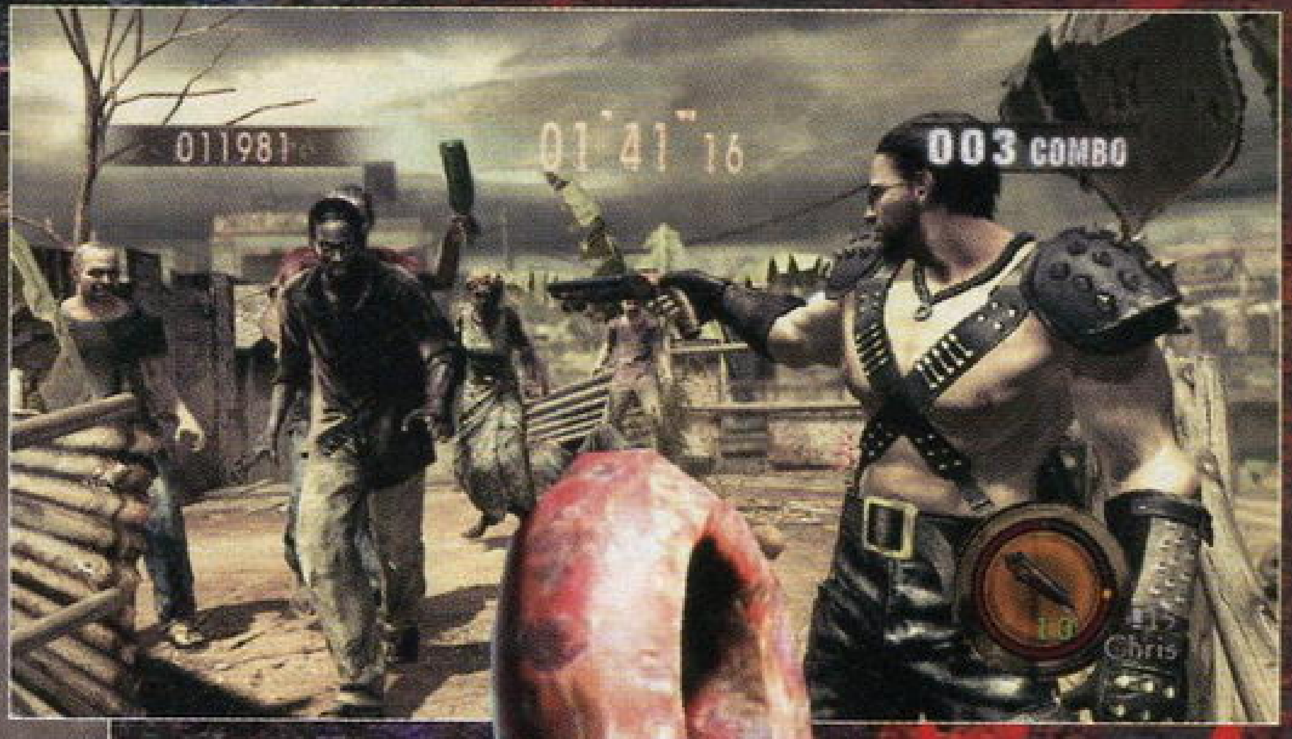
■PC版画面

新服装登场

如果你熟悉已经发售了几个月的PC版的话，那么对这次公布在家用机上的克里斯袒胸壮汉装就不会陌生，这套装束在PC上已经被用过了。本次最吸引人眼球的自然还是黑妹谢娃的这套充分展现其完美身形的波斯装束。其实谢娃应该只是披着一块红色头巾，身上就只穿了一套塑身内衣和一个短短的衬裙而已，看来Capcom对谢娃这样暴露的扮相是非常满意的。记得谢娃刚公布的时候，许多玩家都无法接受一位黑妞成为5代女主角的事实，不过随着时间的推移，越来越多的玩家懂得了接受谢娃、欣赏谢娃。这次Capcom只公布了克里斯和谢娃每人各一套新装。而在PC版中公开的OL（Office Lady）装谢娃造型和吉尔新装束反倒是都没有公布。按照Capcom的计划，他们还将公布2套新装，笔者估计就是OL装谢娃以及一套关于吉尔的新装。

▼ 如此富有风情的谢娃，现在完全可以用呼之欲出来形容。从专配的武器来判断，她依然是不太好用的角色哦。





◀ 为什么让一脸正气的克里斯穿上这套壮汉装，或者真的有一批玩家有这样的特别嗜好吧。

佣兵再次集结

随着新章节和人物新服装的推出，在5代中大受好评的佣兵模式将迎来它的扩展版。说道这个扩展版，现在Capcom并没有公布佣兵模式是否增加新的地图和新的模式，唯一现在可以确定的是新增加的两套服装可以在佣兵模式中作为全新人物进行选择，他们将配备独有的装备进行挑战。



不死的牢狱看守人登场



5代正篇中的中级BOSS电锯大哥和巨斧大哥都给我们留下了深刻的印象。而这次我们将面对的是斯宾塞洋馆的牢狱看守人。驼背、畸形、裂唇，并且还手持一把生锈的大船锚，总之是够恶心的。生化的敌人几乎不拿枪，只会挥舞利器已经成为约定俗成的惯例。无论是斧男也好，电锯男也罢，甚至是令人无比怀念的4代中出现的双排电锯老祖。我们只希望这次登场的牢狱看守人能够再猛一点，攻击花样再多一点，否则它和巨斧大哥也只是皮囊的区别罢了

文 九兵卫 美编 木仙

绝対ヒーロー改造計画

英雄是这样炼成的！

绝对英雄改造计划		日本一	角色扮演
PSP	绝对ヒーロー改造计画		日版
	预定2010年发售	1人	价格未定
	无对应周边		

等待了一年多的时间，“《魔界战记》系列”的正统续作迟迟不现身，开发小组的葫芦里到底卖的是什么药？估计很多FANS都有这样的疑惑。近期，由原班制作人马打造的完全新作——《绝对英雄改造计划》终于和玩家见面，游戏不仅继承了“《魔界战记》系列”的众多经典搞笑的要素，还进一步打破传统、作出了更多无厘头的创新。本期就让我们彻底了解一下这款游戏吧！

主角

从懦弱、战战兢兢的表情就可以看出，主角是个再胆小不过的普通人。只想一直过着平静生活的他，生活中总是不知如何拒绝他人，什么事情都自己一个人揽下来，是个十足的烂好人。靠自己去拯救地球，这种事情他也不敢想。

主角的一家人



虽说通常拯救世界的英雄总是有美女相伴，但是在本作中支持主角不断战斗下去的却是自己的家人。画面中依次为主角的父亲光雄、母亲杏子和妹妹绪子。他们不仅仅会在剧情里登场，战斗时也会以特殊的方式支援主角。

艾托兰泽

本作的女主角艾托兰泽是训练所的训练员，她将负责将主角培养成能够独当一面的大英雄。除了训练，艾托兰泽平时还会搜集一些奇怪的情报提供给主角。说起来，她本人其实不是那么可靠，粗枝大叶的性格有时还会给主角帮倒忙。

一文字彼洛彦

彼洛彦声称自己是“绝对胜利不败英雄”，誓要与世界上的所有邪恶力量斗争到底。正如他的名字“一文字”，彼洛彦是个一冲到底的直性子。不过，从来不知道失败二字的他却在一次交通事故中出了事，只能将保护地球和平的任务托付给主角，并在背后灵监督主角的成长。

Story 天降大任？飞来横祸？

某日前往便利店购买晚餐食材的路上，主角偶然目睹了一起严重的交通事故。凶手已经逃逸，当来到奄奄一息的被害者身边时，这位自称一文字彼洛彦的男性将一条神奇的腰带交给了主角。他嘱咐主角通过该腰带变身为“绝对胜利不败英雄”，从邪恶力量的手中挽救地球的和平。

“这……”一直渴望与世无争的主角突然被授以如此重托，惊讶得连话都说不出来。时间很紧迫了，等待他的即将是与最终BOSS的生死决战！对于既无心理准备也无实力准备的主角来说，前途似乎已经……



©2010 Nippon Ichi Software, Inc.

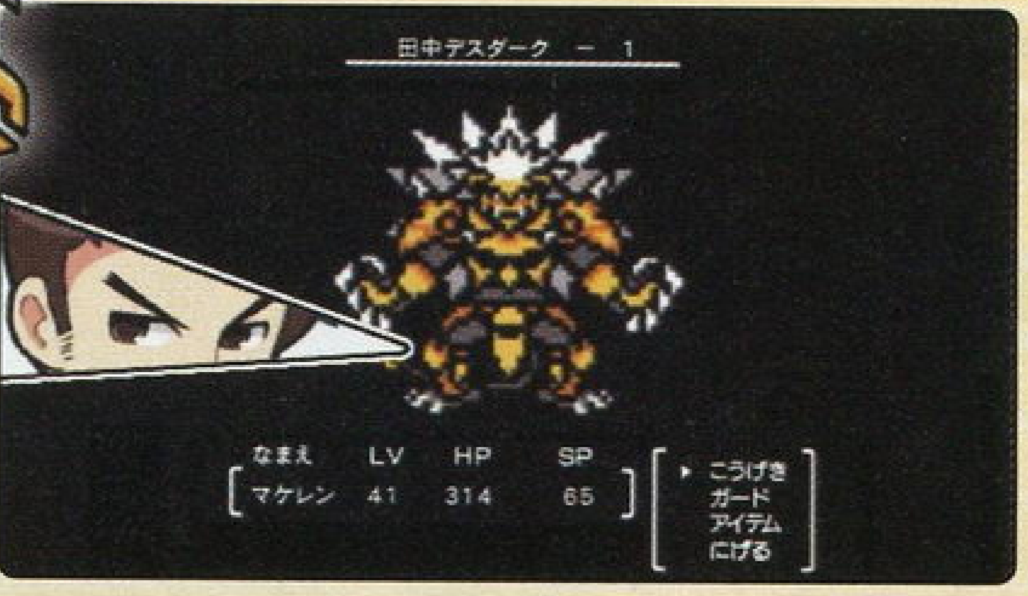


最终BOSS 不死之身的暗黑田中将军

最终BOSS的身分和目的从游戏的一开始就昭然天下，这也是很少见的设定。自称不死之身的最终BOSS拥有巨大的身躯，眼中可以发射奇怪的光线、口中还能喷出灼热的火焰……这个妄图征服世界的BOSS站在主角的面前，巨大的实力差让我们怀疑它到底还是为了邪恶而战，还是单纯为了戏虐正义勇者以达到取悦自我的目的。



▲说是BOSS，这个大块头倒更像是为了考验正义英雄们实力的存在。



▲最初的最终BOSS战竟然是以黑白复古的第一人称角色扮演游戏的风格进行的，将恶搞发挥到了极致。

神秘角色 超级婴儿



刚出身不久的婴儿也能面对实力超强的最终BOSS？虽然不清楚他的来路与身分，但有一点可以肯定，这个人小鬼大的婴儿绝对非同小可。

▼这个婴儿可能是帮助最终BOSS传话的信使一样的角色。



趣味性的战斗系统

游戏的系统乍一看与“《魔界战记》系列”极为类似，但实际上却有本质的区别：本作一改通常策略游戏的思路，采用了单角色的角色扮演游戏玩法。也就是说，游戏中玩家可以操作的人物只有一人，这对玩家的技巧与战术提出了很高的要求。而战斗系统具体由哪些部分组成，让我们继续往下看吧！

投掷

说到投掷，《魔界战记》的FANS又要会心一笑了。在本作中，玩家可以将敌人举起并投掷。当然不止是为了制造搞笑的效果，投掷可以排除身边的敌人、也能灵活应对地形的影响，是战斗中非常关键的战术。



部件系统

相比本作战斗系统中还算比较中规中矩的部分，既有恶搞精神又有育成要素的部件系统无疑是整个游戏里最值得注目的地方。进行战斗准备时，玩家可以对角色的头部、左右腕、脚部以及扩展附件这五个部分进行改造，将各种部件加以组合并装备，不仅能带来外貌和能力值上的改变，还决定了攻击技以及特殊技等性能，可以说是决定玩家战斗风格的核心系统，这是和普通的武器、防具系统所完全不同的。



◀装备坦克部件可以免于受到一些陷阱的伤害。

人体改造系统

不仅身体上可以装备各种部件，玩家还可以在人体构造图上镶嵌各种部件，这就是化腐朽为神奇的人体改造系统！就算是像主角这样既没有先天资质、又没后天培养的“废人”，通过人体改造系统也同样能够被赋予足以拯救世界和平的战斗力！游戏中只要收集对应的部件并进行镶嵌，这样就能产生技能或者激活能力，这是提神实力的一个重要成长要素。



▶“人体改造”这个说法令人浮想联翩，莫非胡乱改造还会产生副作用？

人气动画角色乱入！

除了恶搞要素，本作还请到了多部人气动画中的角色“加入”游戏。只不过他们并非以真正登场，而只是我们的主角们通过部件的装备和改造实现了外貌的模仿。即便如此，在游戏中我们也能使用这些角色的经典技能与招式，一些特技的演出也还原了原作中效果！

夏娜



出自作品：《灼眼的夏娜》

战斗力超群的娇蛮系火雾战士，“吵死了！吵死了！吵死了！”是她最常放在嘴边的口头禅。



赫罗



出自作品：《狼与香辛料》

贤狼赫罗以人的形态到处旅行，最喜欢的食物是苹果。



逢坂大河



出自作品：《龙虎斗》

表面以蛮横、凶暴的脾气被人称为“掌上老虎”，但内心对亲情和朋友却比较在乎。



多库洛



出自作品：《扑杀天使》

多库洛是手持狼牙棒的天使，乖巧的外表之下隐藏着常人难以想象的暴力本质。



文 纱迦

美编 NINA

战国无双3	Koei Tecmo	动作
Wii 战国无双3		日版
预定2009年12月3日	1～2人	6800日元
对应周边未定		

作为年末 Wii 上最重要的第三方作品，《战国无双 3》受到关注是理所当然的。距离游戏发售还不到一周时间，官方正疯狂地放出各种新情报，从目前来看本作的难度并不高，收录的模式也不多，不过全新的村雨城模式将会相当耐玩。相信大家在看过本篇报道后将会更加期待本作，不过在游戏发售之前，你还得确认一件事情，那就是——你有经典手柄么？

戦国無双3
SENGOKU MUSOU



阿市

声优：前田爱
武器：连环轮

关于出场角色

本作的新角色解锁是通过购买来实现的，游戏中的货币是大家很熟悉的石高。只要过关就能获得石高，在战场上满足特定条件还可以获得额外的石高，另外高难度下赚取石高会更加容易。利用石高在名为武家屋敷的模式中即可购买新角色，同时还能购买各角色的服装。

从武家屋敷画面已知本作将有 37 名角色可以使用，但不知道这个数字是否包括村雨城模式专用角色和新武将。目前算上最新公布的上杉谦信之姐——绫御前也只有 36 名角色，而且绫御前从目前来看只是一个特殊 NPC。右边是新角色声优列表。

另外本作每名角色的能力被分为 6 项，分别是体力、无双、攻击力、防御力、马术和敏捷性。



▲阿市这回不单是造型，连武器和招式也变化了。看起来似乎她女儿淀君加入的机会更大了？

新角色名	声优	代表角色
加藤清正	杉田智和	阿虚（《凉宫春日的忧郁》）
立花宗茂	东地宏树	亚伯 · 耐特罗德（《圣魔之血》）
甲斐姬	铃木真仁	恰恰（《小红帽恰恰》）
北条氏康	石冢运升	谢尔盖 · 斯米诺夫（《高达 00》）
竹中半兵卫	庄司宇芽香	贵鬼（《圣斗士星矢 冥王哈迪斯篇》）



▲和女忍者比起来，这回宁宁的造型更加单薄。当然招牌式的分身杀法依然是必不可少的。

锻冶屋

本作引入了武器强化系统，这个系统就是在锻冶屋中进行的。游戏中的装备分为五大类，分别是武器、铠、笼手、足袋和鞍。在锻冶屋中可以提升装备的基本能力，还可以附加特殊能力，这些特殊能力共有 3 个等级。

强化时除了要花掉不菲的金钱之外，还要用到大量素材。游戏中的素材共有 9 种，这些素材的入手方法和《无双大蛇》不一样，就是打倒敌将和敌"据点兵长"后随机出现的。此外玩家还可以把不要的武器处理为素材。但是依然有很难入手的素材，可能需要在高难度才能打出来。



声优：山崎和佳奈
武器：连环手里剑

宁宁

装备性能

这回的装备前所未有地变成了五大类，不过仔细一看就会发现，这其实就是过去的装备道具系统。

武器：主要性能为攻击力、属性，还引入了《真 · 三国无双》的普通、力、速设定，这会对武器的攻击力和攻击速度造成影响。武器属性共有红莲、闪光、冻牙、裂空、修罗 5 种，性能和过去差不多。

铠：主要影响防御力。附加的技能也与防御有关，包括免破防、体力上限增加等等。

笼手：主要影响马术，也就是骑乘时的攻防能力。附加的能力多与道具有关。

足袋：主要影响敏捷性。要想跑得更快，跳得更高，就选择好的足袋吧。

鞍：和笼手一样和马术有关，不过不能在锻冶屋中进行强化。另外必须装备了鞍之后，才能骑马出战。

©2009 KOEI

任天堂名作借尸还魂

——村雨城模式完全公开！

为了和任天堂拉上关系，光荣这回把任天堂 FC 磁碟机上的名作《谜之村雨城》搬到了《战国无双 3》里。这个游戏在当年是与《塞尔达传说》相提并论的大作，记得纱迦初次看到这个名字的时候，还以为这是一个发生于经常下雨的小城里的破案游戏……言归正传，正因为这个模式的存在，连宫本茂都为本作捧场，这也成了本作跨平台的重大障碍。从目前来看这个模式将会在游戏内容中占到很大比例。

模式综述

23 年前的《谜之村雨城》是一款动作冒险游戏，这回《战国无双 3》里的村雨城模式的基本玩法还是和平时差不多，但是关卡设计则是别出心裁，打倒敌人只是目的之一，寻找出路、探索解谜也是相当重要的。

故事的主人公鹰丸是一名拥有极强正义感的现代人，在追杀宿敌村雨（ムラサメ）的途中不慎来到了日本战国时代，并成为了这个时代的江户幕府的剑术老师。不过村雨在这个时代也没闲着，他招募了一大批手下，建立了数座城池，还抓走了幕府的公主。

鹰丸是本模式的专用角色，不过在此模式中也可以选择其他角色进行游戏，因此不用担心鹰丸是否好用。

游戏流程



在此模式中有一个冒险地图，玩家首先要在地图上选择下一个到达的地点，每个地点代表一个关卡，在地图上可以看到该关的情报。每关都有名为“狸”的隐藏要素，具体不明。玩家还可以和名为あやめ的少女交谈，从而获得有用的情报，或者得到其他帮助。

进入关卡之后就是战斗部分，和普通模式不同的是战斗中会出现特别的敌人，甚至有非人怪物。城内还会有很多机关，虽然这些机关会障碍你的前进，但反过来也可以用来攻击敌人。此外还可以做出类似于骑熊战斗这种正常游戏中没有的动作。

在完成每关的胜利条件之后，会出现一个时空漩涡，这就是通往下一关的入口。不过有时会有好几个入口出现，这时就要进行选择。部分入口更是需要满足特定条件才会出现。



冒险舞台

游戏的冒险舞台主要发生于 5 座城池，除了最后的决战舞台——村雨城之外，还有 4 座城池等着你去挑战，每座城池的最深处都会由实力强大的城主亲自把守。



青雨城

这里是冰和雷的世界，很多门都被牢牢地冻住而无法通行。城中还有很多放出巨大雷球的机关，被雷球击中就会损失体力，不过看准时机也可以把雷球打回去。



绿雨城

绿雨城简直就是个野森林，在这里最恐怖的机关是巨大蜂巢，一旦接近就会惨遭蜂针的无情攻击，敌人的攻击也多半会附加毒属性，没有相当的实力无法通过。



赤雨城

赤雨城里满是火焰机关，在高温环境下作战会让你的体力缓慢减少。面对间隙喷射的火焰炮你别无他法，只能看准时机准确通过。在这里一定很有玩 FC 游戏的感觉。

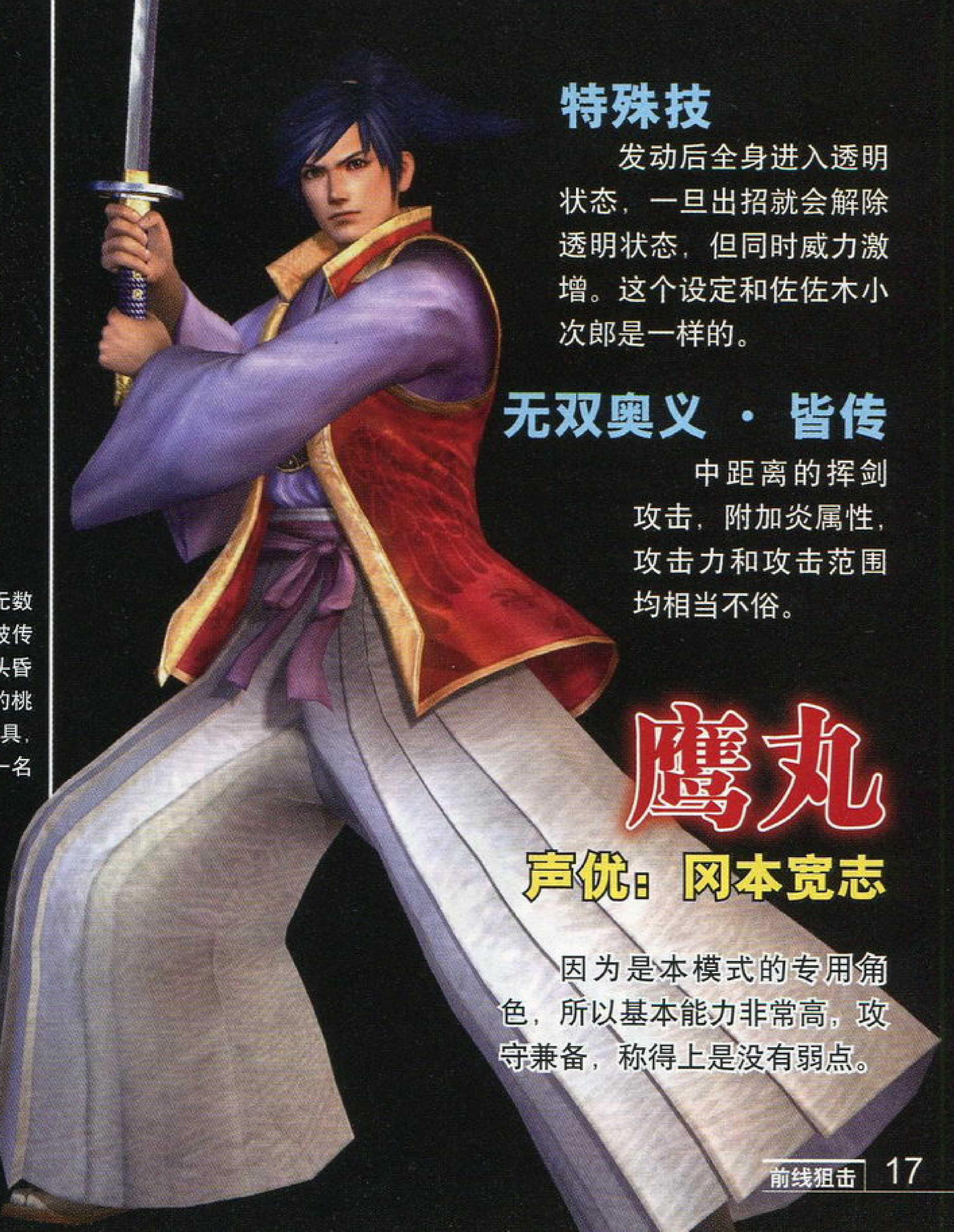


桃雨城

充满秘密的城池，城内有无数传送点，你无法预知你会被传送到哪里，时间一长就会头昏脑胀。这里还有很多巨大的桃子，里面既有可能是回复道具，也有可能是炸弹！城主是一名妖艳的女子。



如果冒险舞台一共就只有 5 个城，岂不是三下两下就通关了？答案当然是“否”。村雨城模式的关卡相当丰富，目前光是已公布的就有：神秘谷、狂乱山、常暗森、幻惑社、沉默村，由于没有“历史”的限制，这些关卡都设计得很有想象力。



特殊技

发动后全身进入透明状态，一旦出招就会解除透明状态，但同时威力激增。这个设定和佐佐木小次郎是一样的。

无双奥义 · 皆传

中距离的挥剑攻击，附加炎属性，攻击力和攻击范围均相当不俗。

鹰丸

声优：冈本宽志

因为是本模式的专用角色，所以基本能力非常高，攻守兼备，称得上是没有弱点。



对于B连的战士来说，战争就是一笔生意。上一次他们拉着满车的黄金，4个人心满意足地退休。而一年后，他们再次归来。DICE的开发人员说，他们的“蜜月”结束了，这次他们要面对更艰难的挑战。

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2™

文 清国清城　美编 anubis

战地 恶人连2		EA/DICE	主视角射击
多机种	Battlefield: Bad Company 2		美版
	预定2010年3月5日发售	1～24人	59.99美元
	对应主机为PS3/X360		对应玩家年龄：未定

俄罗斯挥军侵美

游戏讲述俄罗斯即将通过阿拉斯加向美国本土进军。于是再次出动的B连前往俄罗斯边境的多个地区进行探查，Redford手刃了一个俄罗斯哨兵。接着上头命令追击一辆俄罗斯人控制的货车，于是四人小队开始大展拳脚了。他们按照既定的路线前进，行经各个据点，当他们抵达山顶时，却看到俄罗斯货车已经逃走。于是他们上了一辆三轮摩托车，不断朝货车后方射击。敌人的援兵很快杀到，载人装甲车和武装直升机都陆续出动，将B连四人组追到了一条隧道里，直升机撞到了隧道顶部，接着就在货车的后方坠毁。

游戏中将会有很多与上述片段类似的激烈作战场面，这些都是经过精心设置的游戏片段。本作执行制作人Karl-Magnus说：“我们希望单人流程更刺激而具有戏剧性，我们希望将《战地》标志性的开放场地与精心设计的布景相结合。”具体的结合方式就是参照《使命召唤4》，很多与电影一样火爆精彩的场面就在玩家身边展开。Karl说：“如果能做到和他们一样出色，我就满足了。”



■从画面的远景可以看到，这次战火将会烧到美国本土的大城市。



恶人再相聚 捍卫美国领土之战！

更接近于COD的单人游戏



■由于场景可破坏程度更高，在本作中没有哪个地方是真正安全的。



■本作将会有更多类似于《使命召唤4》的电影化游戏场面。

DICE 向人们展示的单人模式 DEMO 立刻就让人想到《使命召唤》。敌人从各种地方窜出来，躲在掩体后朝玩家射击，似乎有杀不完的炮灰不断朝玩家开枪和投掷手榴弹，玩家在轰天的战火中逐步向前推进。Karl 说："当然，我们会将其与开放式游戏方式结合，将控制权留给玩家，让他们用自己喜欢的方式解决目标。"

《恶人连 2》的开发周期只有一年，这么短的时间当然无法对游戏进行彻底地变革，本作主要是在细节上进行了改进。前作中，玩家受伤后要找一个安全的地方，使用自我注射器给自己来上一针。这样虽然比自动恢复的常见方式真实一些，但是在火爆的战斗中会给玩家带来很大的麻烦，因此本作采用了与《COD》相同的自动恢复系统。

24人火爆网战

《战地　恶人连 2》仍然保持了前作的大型组队式多人游戏，给人的感觉是既熟悉又陌生。"《战地》系列"的地图设计一直都非常考究，确保步行与驾驶载具都能获得充分的乐趣。

本作采用了前作"霜寒引擎"的改良版，游戏画面非常出色，破坏效果更加惊人。丰富的场景特点对战斗有直接的影响。在村庄里的战斗是刺刀见红的近距离作战，而更开放的场地则是坦克与直升机的舞台。地图有着出色的平衡性，对抗的双方都有各自的优劣势。

本作有 4 个兵种可以选择，包括突击步兵、军医、侦察兵和工程师，玩家可以自己选择武器配置。本作收录了 40 多种武器，由于武器可以改造，因此总共有 200 多种变化。你可以选择武器上搭载的望远镜类型，也可以选择榴弹发射器所用的弹药种类。除了武器外，还有 15 种作战辅助装备，例如动作感应器、心脏起搏器等。玩家可以选择 13 种"专业化能力"，比如改进望远镜、提高弹夹容量等。

本作同样采用了军衔制系统，通过杀敌和完成任务获得经验值，不断提高自己的军衔。本作有 50 多个军衔等待玩家晋升，除此之外还有很多其他奖励可以赚取。对于各武器与道具娴熟掌握就可以获得总共 28 颗星。本作还有 40 个勋章，每个兵种能够获得的勋章各不相同，获得勋章的难度都一样很高，比如军医要拯救 1000 名队友才能获得勋章。

24 个玩家在同一个服务器中战斗自然是非常激烈的，尤其是在经典的征服模式中。本作总共有 4 种多人模式，前作的 Rush 模式得到保留，此外还有两种组队制游戏模式。



■载具的种类将会更加丰富，驾驶载具战斗会更加火爆。



■不仅可以将整座楼炸毁，而且爆炸时的画面细节明显更真实。



■直升机与坦克纷纷上阵之后，开发团队担心的是如果所有场景都被玩家炸掉，在空旷的战场上如何继续作战？



▲本作的引擎技术在前作基础上进行改良，画面会更加出色。

破坏2.0

本作最大的变化、同时也是最令人欣喜的改进是霜寒引擎的升级使得场景破坏效果大大增强。刚开始你可能会以为场景的破坏效果最多是更加养眼，让战斗的感觉更火爆，实际上这对整个游戏过程都会有巨大的影响，可以说是让本作的多人模式完全焕然一新。开发商将其称为"破坏 2.0"。

如果敌人占领了一个战略要地，在房间里朝外面疯狂扫射，在这种情况下，正面强袭几乎是不可能了。但是你可以绕到房子的后方，用榴弹发射器将侧面的墙壁炸掉，就可以从侧后方袭击敌人。虽然此类战略在以往的游戏中也有出现过，但是一般是在单人游戏中使用，在多人游戏中这种通过对场景的彻底破坏对真人对手采取奇袭的方式确实极为罕见。这意味着在本作中守护据点时再也没有绝对安全的地方。

另一个高空作战的场面可以充分感受到本作强大的场景破坏效果。坐在黑鹰直升机上用机枪横扫下方的敌人，同时可以看到地面上已经爆发了全面冲突，双方都使用了最猛烈的火力，坦克也开火提供支援。在猛烈的火力轰炸下，整座楼终于承受不住轰然倒塌，还压死了几个倒霉的玩家。场景的可破坏程度实在是高得惊人，几乎没有哪个地方可以安全躲避。重型机枪可以打穿混凝土，导弹可以在墙壁上开个洞，手枪可以在栅栏上留下一堆弹孔。当你用成堆的炸药炸掉大半个场景时，将会体验到强烈的快感。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

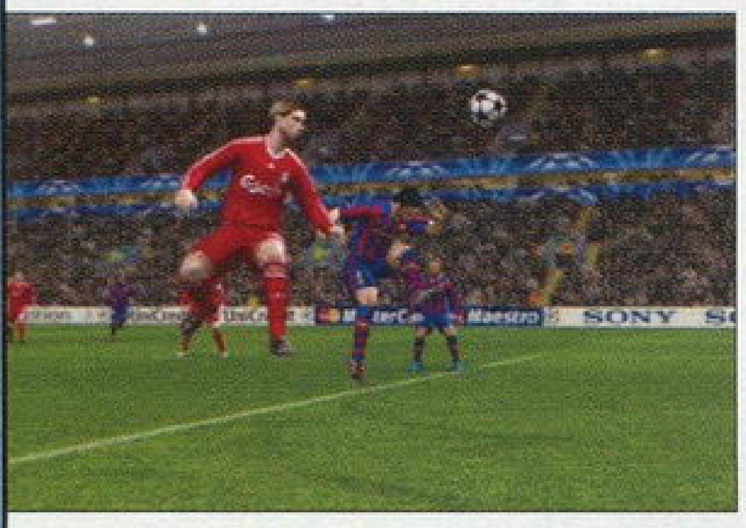
JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 11 月 2 日～2009 年 11 月 8 日

1 NEW 世界足球 胜利十一人 2010 PS3

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010

■ Konami ■ 2009 年 11 月 5 日发售■体育■ 7800 日元



次世代第三作终于给期待已久的 FANS 带来了犹如 PS2 时代的美好感觉。手感上的回归、新动作的增加、大师联赛的改革，以及球员跑位的调整等全新变化都是制作小组倾听玩家意见之后做出的努力，使新老玩家都可以在本作中感受到系列寻求突破的决心和勇气。

本周：217 848 套　累计：217 848 套

名次	游戏	发售信息	销量	平台
↑ 2	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■ 2009 年 9 月 12 日发售 ■ Nintendo ■角色扮演	◆本周 73554 套 ◆累计 2917710 套	NDS
↑ 3	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 69797 套 ◆累计 849862 套	Wii
↑ 4	朋友聚集 トモダチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 63571 套 ◆累计 1582996 套	NDS

5 上周 4 位 女神异闻录 PERSONA 3 携带版 PSP

ペルソナ 3 ポータブル

■ Atlus ■ 2009 年 11 月 1 日发售■格斗■ 7800 日元



本作的大多数内容都与 2006 年推出的 PS2 版相同，最大的惊喜就是增加了女主角，以及难易度选择、指示同伴等全新要素，使玩过这款游戏的老玩家也有了重新体验一遍的欲望。豪华的声优阵容同样是本作的另一大卖点，之前错过 PS2 版的玩家绝对会因此而感到非常满意。

本周：46 459 套　累计：140 746 套

名次	游戏	发售信息	销量	平台
↑ 6	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 イナズマイレブン 2～威脅の侵略者～ ファイア・ブリザード	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Level-5 ■角色扮演	◆本周 42186 套 ◆累计 569554 套	NDS
↓ 7	光之 4 战士 最终幻想外传 光の 4 戦士 －ファイナルファンタジー外伝－	■ 2009 年 10 月 29 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 35195 套 ◆累计 149909 套	NDS
↓ 8	猎天使魔女 ベヨネッタ	■ 2009 年 10 月 29 日发售 ■ SEGA ■动作	◆本周 29361 套 ◆累计 164603 套	PS3
NEW 9	召唤之夜 X 泪之皇冠 サモンナイト X ～ Tears Crown ～	■ 2009 年 11 月 5 日发售 ■ NBGI ■角色扮演	◆本周 24451 套 ◆累计 24451 套	NDS

10 NEW 马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 Wii

マリオ＆ソニック AT バンクーバーオリンピック

■ Nintendo ■ 2009 年 11 月 5 日发售■动作■ 5800 日元



游戏的整体风格延续了大受好评的前作，玩家不但可以使用任天堂和世嘉的众多游戏明星挑战冬奥会的比赛项目，简单而丰富的体感操作也能让不同程度的玩家找到新的乐趣。另外和同时推出的 NDS 版相比，Wii 版中收录了使用星星点数开启隐藏要素的"购物模式"。

本周：21 541 套　累计：21 541 套

每年定期推出的"《胜利十一人》系列"都会受到不少玩家的追捧，而今年的最新作不但比前作 16.8 万的首周销量有明显提高，两大次世代版本间的销量也因为日本市场的特殊性发生了微妙的变化，从一个侧面反映出了 PS3 的本土优势。硬件方面，PS3 的周销量同样因为本作的推出出现了约 1.3 万的增长，将一直不见起色的 X360 销量远远抛在身后，并进一步缩短了与 Wii 的差距，大有可能在今年年末顺利达成超越的目标。

2009 年 11 月 9 日～2009 年 11 月 15 日

1 NEW J 联盟创造球会 6 Pride of J PSP

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 6 Pride of J

■ SEGA ■ 2009 年 11 月 12 日发售■体育■ 5800 日元



因为强调经营足球俱乐部的乐趣，所以游戏中对实际比赛的操作要求并不高，而玩家的目标就是在尽可能短的时间内，将"J 联盟" 36 个俱乐部的其中之一培养成世界顶级俱乐部。另外根据各俱乐部在现实世界中的关系，比赛中还会触发不少特殊事件，为玩家制造更多看点。

本周：84 966 套　累计：84 966 套

名次	游戏	发售信息	销量	平台
→ 2	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■ 2009 年 9 月 12 日发售 ■ Nintendo ■角色扮演	◆本周 62744 套 ◆累计 2980454 套	NDS

3 NEW 龙珠 猛烈冲击 PS3

ドラゴンボール レイジングブラスト

■ NBGI ■ 2009 年 11 月 12 日发售■格斗■ 6800 日元



采用全新的图像技术后，游戏对角色的动作和表情刻画有了明显提升，爽快而激烈的战斗也因此更有代入感，对于喜爱"龙珠"的玩家来说很有吸引力。按照系列惯例，游戏中收录了包括变身形态在内的 70 多名角色，甚至还有首次登场的"超级赛亚人 3 形态"等原创角色。

本周：57 972 套　累计：57 972 套

名次	游戏	发售信息	销量	平台
→ 4	朋友聚集 トモダチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 56391 套 ◆累计 1639387 套	NDS
↓ 5	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 53257 套 ◆累计 903119 套	Wii
↓ 6	世界足球 胜利十一人 2010 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	■ 2009 年 11 月 5 日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 49129 套 ◆累计 266977 套	PS3
↓ 7	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 イナズマイレブン 2～威脅の侵略者～ ファイア・ブリザード	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Level-5 ■角色扮演	◆本周 37190 套 ◆累计 606744 套	NDS

8 NEW 最终幻想 水晶编年史 水晶传递者 Wii

ファイナルファンタジー・クロスタルクロニクル クロスタルベアラー

■ Square Enix ■ 2009 年 11 月 12 日发售■动作角色扮演■ 6800 日元



本作延续了系列一贯的清新风格，将 Wii 手柄的独特操作和动作解谜紧密地结合在一起。由于是《最终幻想》系列"制作团队亲自操刀，所以游戏的剧情和音乐也具有颇高的素质，另外流程中别具匠心的迷你游戏也值得玩家尝试，是 Wii 平台同类作品中不可多得的佳作。

本周：35 412 套　累计：35 412 套

名次	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 9	洛克人 EXE 操作流星 ロックマンエグゼ オペレートシューティングスター	■ 2009 年 11 月 12 日发售 ■ Capcom ■动作角色扮演	◆本周 22744 套 ◆累计 22744 套	NDS
↓ 10	女神异闻录 PERSONA3 携带版 ペルソナ 3 ポータブル	■ 2009 年 11 月 1 日发售 ■ Atlus ■格斗	本周 17360 套 累计 158106 套	PSP

本周延续了上周的"足球热"，虽然位列榜首的游戏类型发生了转换，但这并不影响玩家购买《J 联盟创造球会 6》的热情，首周销量较去年 11 月推出的 NDS 版前作有 1.3 万的增加。硬件方面，发售两周的 PSP go 并没有造成新主机应有的轰动效应，其中的原因除了主机定位过于模糊导致无法吸引消费者外，已经习惯购买实体游戏软件的日本玩家更倾向于"限定版"等附加内容，在短时间内难以接受全数字下载的消费方式。

数字游戏榜

属于世界的足球运动



▲《WE2010》的封面中梅西是连续第二年为游戏代言，而旁边的搭档托雷斯则是备受瞩目的当红球星。同样在日本本土的宣传中，官方也找来了小仓隆史、山口素弘两名重量级的日本原国足球员。

现在只要提起“足球游戏”，估计没有人会不知道“《世界足球 胜利十一人》系列”（简称“《WE》”系列）的大名。从红白机时代依靠物理运动轨迹模拟足球运动的点阵游戏，到完全还原现实场景的“真人竞技”，系列作品无疑开创了日式游戏涉足足球领域的先河，而很多国内玩家接触到该系列也多半都是从PS时代开始，因此很少有人会去关注并了解系列作品的发展史。

1995年PS上发售的《J联盟 实况胜利十一人》其实是系列真正意义上的第一部作品，真实的操控感和严谨的系统在当时就获得了日本玩家的普遍认可，从而成为了系列的特色并一直延续到现在。之后为了将后续作品的内容进行扩充，Konami决定在球队的选择上不再局限于日本本土的“J联盟”，而是把世界范围的俱乐部以及国家队作为制作的重心，并于1996年3月15日推出续作《世界足球 胜利十一人》，正式确立了系列作品以J联盟为主的“《J联盟》系列”和以世界范围球队为主的“《WE》系列”两大分支。数年后PS2时代的来临在某种程度也可以视为推进系列走向国际化的主要因素，当时为了照顾用户数量庞大的欧美玩家，系列开始逐渐将代言人换成认知度更高的世界级球星（之前作品多为日本球星和国家队教练），甚至在足球游戏消化能力更强的欧洲地区，系列作品还专门换上了《职业进化足球》（玩家俗称的“《PES》系列”）的新名称，并将游戏中的控球手感针对同期的亚洲版进行了调整，直到正式迈入次世代后才将不同版本的内容进行了统一。

最后说到系列最吸引玩家的地方，除了大家熟知的“双人对战”外，以一名经理人的身分经营喜爱的俱乐部，并将其培养成为最强俱乐部的“大师联赛模式”也一直是系列最核心的模式之一。该模式的内容随着系列续作的不断推出也产生了翻天覆地的变化，从交易球员到球员成长系统，再到最新作《WE2010》中赞助商要素的加入以及球员培养上的改革，游戏的耐玩度又再度被提升了一个档次，相信大多数玩家都会在此模式的伴随下征战一年以上的时间，迎接下一部作品的到来吧！

《世界足球 胜利十一人》系列作品一览（日版）

游戏名称	平台	发售时间	累计销量（套）
世界足球 胜利十一人	PS	1996.3.15	69384
世界足球 胜利十一人 97	PS	1997.6.5	109837
世界足球 胜利十一人 3	PS	1998.5.28	750878
世界足球 胜利十一人 4	PS	1999.9.2	608352
世界足球 胜利十一人 2000	PS	2000.8.24	362988
世界足球 胜利十一人 5	PS2	2001.3.15	505694
世界足球 胜利十一人 6	PS2	2002.4.25	1115707
世界足球 胜利十一人 7	PS2	2003.8.7	1085082
世界足球 胜利十一人 8	PS2	2004.8.5	1042234
世界足球 胜利十一人 9	PS2	2005.8.4	923288
世界足球 胜利十一人 10	PS2	2006.4.27	1029552
世界足球 胜利十一人 2008	PS2	2007.11.22	503938
世界足球 胜利十一人 2008	PS3	2007.11.22	240874
世界足球 胜利十一人 2009	PS3	2008.11.27	308360

注：以上只统计系列正统续作发售当年的累计销量。

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	11月2日～11月8日	11月9日～11月15日
1	NDSi	2 541 320 台	37 421 台	33 749 台
2	PSP	1 723 994 台	33 784 台	38 770 台
3	Wii	1 197 733 台	31 810 台	26 764 台
4	PS3	1 182 567 台	48 925 台	38 498 台
5	NDSL	467 162 台	5 515 台	5 036 台
6	X360	329 523 台	4 679 台	4 124 台
7	PS2	183 481 台	2 066 台	2 031 台
8	PSP go	49 528 台	13 992 台	6 427 台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年10月25日～2009年10月31日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	极限竞速3 Forza Motorsport 3	Microsoft 2009年10月27日发售	竞速 上周排位：—	243648套	243648套	X360
2	边境之地 Borderlands	2K Games 2009年10月20日发售	主视角射击 上周排位：1	109614套	331428套	X360
3	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	Nintendo 2009年10月4日发售	动作 上周排位：7	108843套	529379套	Wii



4 瑞奇与叮当 未来 时空裂痕 PS3

Ratchet & Clank Future:A Crack in Time

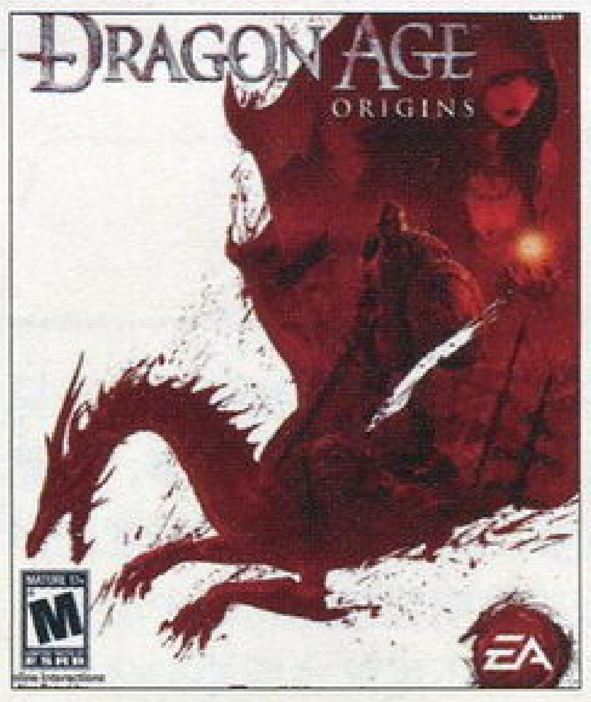
■SCE ■2009年10月27日发售■平台动作■上周排位：—

本作保留了系列作品中精心设计的谜题、流畅的战斗等成功要素，用大量的部件和全新武器使宇宙的华丽冒险更加引人入胜。视角变换等一直未解决的“老问题”还是在新作中存在，尤其是进行平台跳跃时偶尔会被无形的墙挡住，变相增加了游戏难度和过关时间。

本周：98 193 套　累计：98 193 套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
5	铁拳6 Tekken 6	NBGI 2009年10月27日发售	格斗 上周排位：—	96646套	96646套	PS3
6	DJ英雄 DJ Hero	Activision 2009年10月27日发售	音乐 上周排位：—	88120套	88120套	X360
7	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo 2009年7月26日发售	动作 上周排位：5	87591套	2314465套	Wii
8	未知海域2 纵横贼道 Uncharted 2:Among Thieves	SCE 2009年10月13日发售	动作冒险 上周排位：2	86632套	655915套	PS3
9	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA 2009年10月13日发售	动作 上周排位：4	83700套	257845套	Wii
10	横行霸道IV 自由城轶事 Grand Theft Auto:Episodes from Liberty City	Rockstar 2009年10月29日发售	动作冒险 上周排位：—	81036套	81036套	X360

2009年11月1日～2009年11月7日



1 龙之世纪 起源 X360

Dragon Age:Origins

■EA ■2009年11月3日发售■角色扮演■上周排位：—

本作是由曾缔造“《龙与地下城》系列”的BioWare，耗时约五年才完成的原创新作。游戏中除了BioWare招牌式的剧情对话树系统，最让人热血沸腾的莫过于让奇幻角色扮演游戏迷为之疯狂的经典团队冒险和屠龙大战，促使你不断挑战自己的实力极限。

本周：219 155 套　累计：219 155 套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
2	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	Nintendo 2009年10月4日发售	动作 上周排位：3	143217套	672596套	Wii
3	极限竞速3 Forza Motorsport 3	Microsoft 2009年10月27日发售	竞速 上周排位：1	131392套	375040套	X360
4	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo 2009年7月26日发售	动作 上周排位：7	102655套	2417120套	Wii
5	龙之世纪 起源 Dragon Age:Origins	EA 2009年11月3日发售	角色扮演 上周排位：—	101700套	101700套	PS3
6	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：—	92238套	7859817套	Wii
7	边境之地 Borderlands	2K Games 2009年10月20日发售	主视角射击 上周排位：2	92195套	423623套	X360
8	未知海域2 纵横贼道 Uncharted 2:Among Thieves	SCE 2009年10月13日发售	动作冒险 上周排位：8	49183套	705098套	PS3
9	DJ英雄 DJ Hero	Activision 2009年10月27日发售	音乐 上周排位：6	47978套	136098套	X360
10	横行霸道IV 自由城轶事 Grand Theft Auto:Episodes from Liberty City	Rockstar 2009年10月29日发售	动作冒险 上周排位：10	47657套	128693套	X360



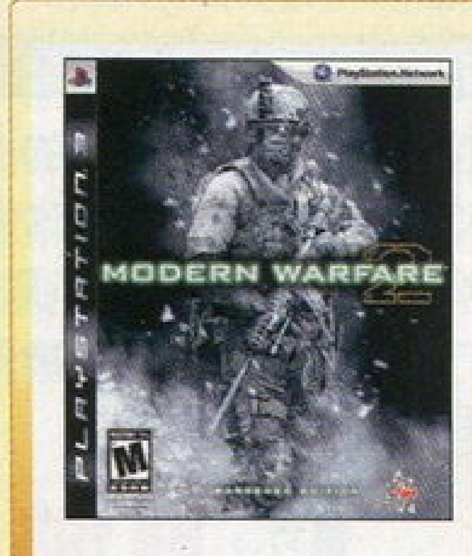
有时候读者写信来抱怨说："为什么某某游戏没有看到你们的黄金眼评分？"除了因为出版周期而导致的延迟外，还有另一个重要原因是我们希望能更多体验一下游戏，以获得更完整的评价。

例如本期的《MW2》，原本我们提前拿到了游戏，不过由于那时还没有到游戏正式的发售日，所以多人对战服务器并没有开放，网战自然就无法体验。对于这样一个网战占了大部分比例的游戏来说，不玩网战就做出的评价显然是难以令人信服的，所以我们就把黄金眼挪到了这期才写，而游戏的品质最终让我们给出了无法拒绝的满分。

最近发售游戏的多视角评价 黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×3 热血推荐×2

使命召唤 现代战争2



黄金珍藏

推荐玩家人群

●懂得欣赏FPS游戏的玩家。●想体验经典电影场面的玩家。●渴望网络联机对战的战斗狂。

总分 30

■虚拟世界中的第三次世界大战。

脆薯条

当我回过神来时已经是下班时间了，整个游戏过程都令我相当投入。尤其是游戏的后几关，残破不堪的白宫配合雄壮的音乐在如血色般的余晖下让人觉得无比震撼，游戏的写实感绝对是可以与任何一部现代战争片相提并论，在游戏中你可以看到向《黑鹰坠落》、《石破天惊》等现代战争片致敬的经典桥段。现代战争的恢弘气魄、孤胆英雄的坚韧豪迈等场面都以一个第三者的视点让玩家亲眼见证。另外，网战部分也是各位"战争狂人"关注的焦点，前作"标杆级"的水准完美地被本作所取代，各种进化了的设定都让人战意高涨，结合现代战争所独有的紧迫感则更能让人投入其中，当然还有全新的"特别行动"合作关卡，那种"两人一起喊一二三然后开枪"的完美配合让人痴迷，我们完全有理由相信"卖2000万"这样的豪言壮语。一张游戏可以玩上一年，真是又爽又值，是男人当然首选《现代战争2》。



Gouki

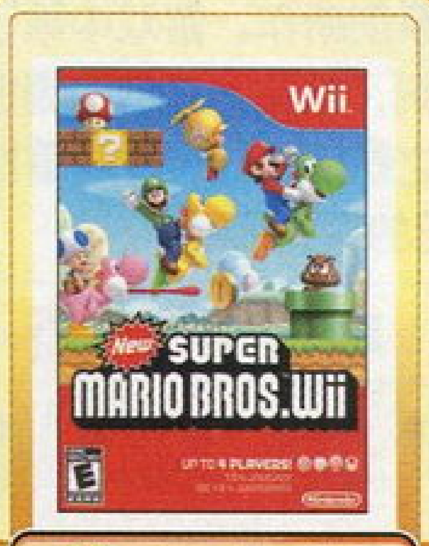
这款游戏再次证明，今时今日，只有IW这样的公司才能真正推动主视点射击游戏的发展，虽然单机部分缺乏上代那样的亮点，但很快我们就意识到，剧情模式仅仅只是IW做出的"想让我们看的"部分，而"想让我们玩的"部分则全部集中在特殊任务和网战部分。我想很多人在玩这款游戏之前已经在脑海中设想过"网战该有什么进化"，但IW对网战部分做出的改变从整体的框架到细节的设定，都远远超出了我们的预想，两年之后，"令人难以置信的在线游戏体验"这句话在从今天开始有了新的主人。

ACE飞行员

本作等于将3大完整的独立模块一并呈现在众口难调的玩家面前，让玩家自己各取所需。单机战役模式无论是否能让你再次High到顶点，接下来的特别任务和联机对战保证能让你感受到游戏的再度进化。网战的强大令其可以藐视当今一切同类游戏，完善的各类系统令其可以拥有长盛不衰直到下一代推出的惊人生命力。当你融入到现代战争的世界后惟一可悲的是，你已经习惯了它赋予你的游戏方式，你很可能会对日后其他主视点射击游戏兴趣大减，惟一就剩下《MW3》给你解药了。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■Activision/Infinity Ward■Modern Warfare 2■主视角射击■2009年11月10日■1～18人■无对应周边

新超级马里奥兄弟Wii



推荐玩家人群

●20年没玩游戏的人●有条件和很多朋友一起玩的人。●喜欢在游戏里陷害别人的人。

黄金珍藏 总分 27

■年度4人同乐的最佳游戏

Gouki

能够在家用主机上玩到传统的2D马里奥这本身就是一件很难得的事，虽然Wii的手柄多少有点破坏我们重温旧梦的感觉，但如果能够找到两三个朋友一起共同体验，说不定就会成为你今年最难忘的游戏时光。没人会觉得这游戏难，但如果你看完了游戏附送的官方"热血最强"，一定会对这个游戏有新的看法。

多边形

还有什么能比玩到传统类型马里奥更让人开心的事情呢？本作给出了一个最佳答案，那就是四个人一起玩！这是这个系列从来没有过的体验，和朋友们一起在马里奥的世界里抢金币，这绝对是你一次难忘的经历。本作继承了任天堂游戏的精髓，那就是既可以体验到简单的乐趣，又具备足够挑战性的难度。

炎骑士

什么是好游戏？好游戏的标准就是，当你正在玩的时候，身后时刻总会有一群人在围观并且跃跃欲试！对于这款游戏，它的单人模式只能算是前作的强化版。如果你想体会到它所带来的全部乐趣，那就赶快叫上好友吧。把麻将和扑克牌扔到一边去，有了这款游戏，你将迈入新的"三缺一"时代。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■New Super Mario Bros Wii■平台动作■2009年11月15日■1～4人■无对应周边

刺客信条II



推荐玩家人群

●对意大利名城情有独钟的人。●喜欢攀爬游戏的玩家。●脑后插管式科幻小说的爱好者。

黄金珍藏 总分 27

■花瓶终于有了衬得上自己漂亮花纹的内涵

Gouki

本作不会让不喜欢前作的人喜欢上这个系列，但会让喜欢前作的人非常满意。在保留前作核心设计的基础上大幅强化了任务的种类，叙述故事的方式也有闪光之处，人物表情的特写十分生动，当然，最了不起的还是再现了中世纪意大利名城的风貌。相比之下现代场景部分实在是太失败了，简直就是倒胃口。

ACE飞行员

不要被开篇的现代情节蒙蔽了双眼，本作的引擎在意大利这样美丽的地方才能真正发挥强劲之处。包括达芬奇在内的多位历史名人演绎的阴谋论故事值得品味，丰富的任务种类穿插在流程中，将前作让人沮丧的重复感一扫而光。不过因为场景过于庞大，有一些无伤大雅的攀爬小BUG，AI也不太灵光。

雷电

画面非常漂亮！新作调整了引擎，画面虽然没有1代干净，但是城镇细节和同屏人数都有了明显的进化。一改前作重复的任务模式和单调的城镇建模，在关卡设计和城镇美工方面下足了功夫，几个大城都有自己的主题，意大利的文化底蕴也给了游戏挖掘不尽的优秀题材。这是该系列作品的真正形态。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■Ubisoft ■Assassin's Creed II■动作■2009年11月17日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

召唤之夜X 泪之皇冠



推荐玩家人群

●喜欢“《召唤之夜》系列”的玩家。●看中游戏育成要素的玩家。●对收集要素乐此不疲的玩家。

热血推荐 总分 25

■NDS原创RPG惊喜之作。

晴天

本作的基础系统继承了系列作品以召唤兽为主的经典要素，同时也根据角色扮演游戏的特性进行了扩展，使角色和召唤兽育成要素异常丰富。“Brave Clear”要素的引入使游戏战斗的策略性大为提升，而全新的“机关系统”则使平凡的战斗充满各种尝试的乐趣，绝对会让传统玩家眼前一亮。

九兵卫

游戏的风格非常清新，人设与音乐也继承了系列的特色。除了耐玩的召唤兽养成系统以及经典的任务对话系统非常丰富，战斗时机关系统的引入也带来各种战斗效果的变化，合体技的演出在掌机游戏中则算是非常华丽的了。而对有恋声癖的玩家来说，具有豪华声优阵容的本作也有非玩不可的理由。

玛娜

虽然游戏的类型发生了改变，但是保留召唤兽、夜会话、迷你游戏等经典要素还是让老玩家倍感亲切。分上下屏的战斗最大的特点就是根据敌人所处的位置，玩家所采用的战术也会相应变化，再配合全新的“机关系统”，即便是重复遇敌也会让人乐此不疲，为达成“Brave Clear”绞尽脑汁。

■NDS■卡片■NBGI■サモンナイトX Tears Crown■角色扮演■2009年11月5日■1人■无对应周边

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者



推荐玩家人群

●喜欢轻松休闲风格的RPG玩家。●接触过系列前作的FANS。●对代入体感操作的传统类型游戏感兴趣的人。

总分 22

■超能力者的水晶编年史。

九兵卫

本作沿袭了《最终幻想 水晶编年史》系列”一贯的主题——轻松而简单。游戏的过程中玩家不需要去练级或者刷怪，主角操纵引力的设定也多少带有些娱乐的成分。在城镇中，玩家能和NPC进行各种互动，而在野外，不仅环境颇具风情，甚至连观察敌人之间有趣的生态也是一件乐事。

晴天

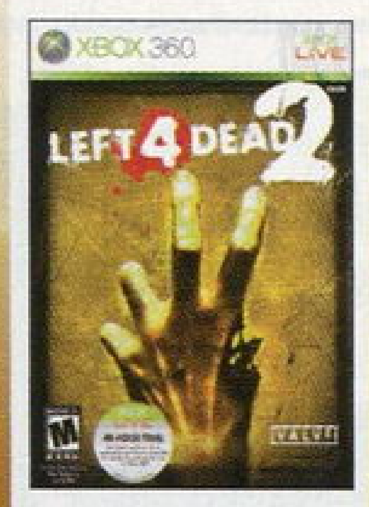
作为动作角色扮演，《水晶传递者》在探索与解谜方面做得非常成功，但将主角的特殊能力用在战斗中却显得太过简单，还好独特的剧情战斗以及任务委托弥补了这一不足之处。流程后期需要在多个地方单调地来回奔袭，玩家可能容易卡关。另外，本作的音乐非常棒，值得FANS去细细品味。

脆薯条

严格来说，本作并没有真正意义上的战斗系统，主角甚至连有形的武器也没有。不过也正是如此，游戏留给了玩家以极大的发挥空间。以Wii的独特操作利用场景内的各种物体来解谜或者攻击，本作给玩家带来了前所未有的独特体验。对于非本系列的FANS而言，游戏的人设有点尴尬也是事实。

■Wii■DVD-ROM■Square Enix■ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー■动作角色扮演■2009年11月12日■1人■无对应周边

求生之路2



推荐玩家人群

●喜欢杀丧尸的人。●喜欢和朋友联机合作玩游戏的玩家。●是主视角射击游戏就愿意尝试的人。

总分 21

■这不是续作，这寂寞。

雷电

本作的画面引擎不能说过时，但是并没有做出强化，而且整体感觉偷工减料。好在同屏人数确实非常多，帧数也比较足。联网才是本作的最大乐趣来源，自己一个人游戏的话，和NPC面对成百上千的丧尸，玩不了多久就会觉得麻木。另一个问题就是新要素不多，更像是包括4个新关卡的资料片。

ACE飞行员

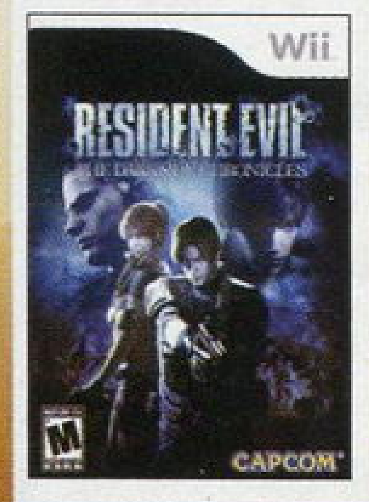
相对于1代的突破性的设计和高超的联机乐趣，时隔1年就推出的本作显然没有给我们带来与期待值相等的惊喜。游戏在画面表现上本来有更多提升的空间，但是实际上本作在画面素质上与前作没有任何变化，新加入的新元素只是改变而不能称其为进化。请上LIVE与朋友合作，否则本作会让你立刻疲倦。

多边形

游戏过时的游戏方式仍然没有任何改进。虽然说多人联机系统的确能够振奋起玩家的兴趣，但是千篇一律的游戏方式一定会在一段时间后让玩家感到疲倦。面对蜂拥而至的成群丧尸，并不会让你的肾上腺素激增，反而让人觉得麻木。单调的武器系统和画面构造让人怀疑是不是在玩上个世代的游戏。

■X360■DVD-ROM■EA/Valve Software■Left 4 Dead 2■主视角射击■2009年11月17日■1～4人■无对应周边

生化危机 黑暗历代记



推荐玩家人群

●前作的忠实支持者。●喜欢大魄力战斗场面的玩家。●对“举枪射击”玩法感兴趣的游戏初心者。

总分 21

■迄今为止最强的光枪游戏。

多边形

游戏简单的游戏方式让那些“非生化饭”也能投入其中，但是对于这个系列的核心玩家来说，似乎只剩下挖掘那些以前没看过的剧情动画罢了。游戏节奏的拖沓让人有点忍无可忍，若不是对系列非常有爱都很难坚持下去。玩这个游戏就是冲着那些CG动画而去，但不一定会起到对系列剧情“补完”的作用。

炎骑士

光枪射击这种玩法在今天看来似乎有点过时，不过凭借着《生化危机》的金字招牌和大幅强化的游戏系统，本作还是让人感到了一丝新意。更何况，游戏的画面效果非常出色，应该说达到了Wii游戏的顶级水平。不过，部分关卡中BOSS战的设计似乎欠妥，就像是强行“塞”进游戏中一样。

Gouki

用“换个角度，再演一次”基本上就可以概括本作，除了延续这一品牌之外，相较于前作的那一点点小小改进几乎可以忽略不计，对于新玩家来说易上手的游戏系统以及“散落”游戏各处的剧情影像都非常有吸引力，但对于系列FANS而言在剧情上的生硬改动及不太高明的自圆其说让人无法满意。

■Wii■DVD-ROM■Capcom■Resident evil:the Darkside Chronicles■光枪射击■2009年11月17日■1～2人■对应Wii Zapper

战神 收藏版



编辑评分

8

8

热血推荐 总分 25

胜负师

PS3上首个PS2经典系列复刻版，算是吃了个不错的螃蟹。虽然没有增加什么新要素，但从鼓励玩家重温的角度来说，目前的做法无疑是成功的。画面解析度和流畅度的提升和游戏本身的高素质相结合，让人时隔数年后有一种在玩一款新游戏的错觉，震撼不减当年，对新作有着积极的影响。

■PS3■BD-ROM■SCEA■God of War Collection■动作■2009年11月17日■1人■无对应周边

元素怪兽TD 携带版

推荐玩家人群



●塔防游戏爱好者。●喜欢挑战策略游戏的玩家。●对收集卡片感兴趣的玩家。

购买推荐度 ★★★★★

纱迦

这是目前为止从iPhone移植得最好的游戏。除了操作方面不可避免地变差之外，游戏的内容大幅增强，新增了13张卡片和5个关卡。原有的卡片和关卡也并非简单移植，而是经过了全面而细致的调整，使得本来就很强的战略性进一步升华。难度方面也令人满意，值得你反复挑战。

■PSP■Hudson■Elemental Monster TD Portable■800日元■即时战略■1人

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

由于年末的大作狂潮临近，很多游戏厂商的宣传也纷纷进入了最后阶段，所以最近首次公开的新作较前几个月反而有了明显的下降。本期短波照例为大家带来两款新作的最新情报，不知道各位是否已经做好谋杀时间的准备了呢？



自从 Eidos 被 Square Enix 收购之后，《古墓丽影》等游戏都要贴上 SE 的标签，在这些贴上 SE 标签的美式游戏中，有一个颇值得关注的作品叫《正当防卫2》。前作虽然也存在诸多不足，不过已经可以看出其极具潜力，希望续作能够成为明年的一匹黑马！



莱顿教授与魔神之笛

NDS 文字冒险 ■レイトン教授と魔神の笛 ■日版 ■Level-5 ■预定 2009 年 11 月 26 日发售

［文：晴天］

当大家拿到本期杂志时，说不定已经玩到本作了。作为系列的第四部作品，除了新加入的“RPG 模式”再次将游戏的受众面进行拓展外，在原有基础上增加的各种迷你游戏和新系统相信也会让老玩家找到完全不同的游戏乐趣，下面就让我们一起来看看它们的具体情况吧！

迷你游戏智力大开发



新系统 财宝猎人

在画面中寻找给予解谜提示的“小金币”，多数情况下都被 FANS 当作了系列之前作品的一个收集要素。新作中除了保留这个优秀传统外，还专门加入了各种千奇百怪的“收集品”，通过它们不但可以了解到一些与小镇过去有关的细节，甚至还有解谜的关键线索。



迷你游戏① 小火车

游戏的目的是通过组合出的轨道使小火车到达指定的终点，加上小火车还有耗油量的设定，所以如何组合出最短路线还真是要多动一番脑筋才行。



▲▶随着过关数量的增多，说不定还能换取很多特殊的奖励哦。

迷你游戏② 鱼缸

游戏的玩法是典型的字谜，玩家需要根据不同鱼缸中鱼的名称或它们喜欢的食物，通过特定的规则变化出题目要求的“单词”，对于没有日语基础的玩家来说会相当头痛。

▲游戏的上屏幕会给出变化步骤的提示，但是要掌握其中的规律还是要靠玩家慢慢摸索。

鬼来电

Wii 动作冒险 ■CALLING 黒き着信 ■日版 ■Hudson ■预定 2009 年 11 月 29 日发售

［文：九兵卫］

挑战玩家的胆量极限！

自从备受好评的《零 月蚀》推出以来，Wii 平台上就很少出现同类的佳作。而这款由 Hudson 初次尝试并制作的《鬼来电》，将再次为玩家带来全新的恐怖体验，Wii 独特的控制器也给本作带来了新的玩法，下面就让我们来了解一下这款作品吧。

围绕4名关键人物展开的故事



神乐凛

在性格上有点不服输的女大学生。她在寻找通过网络认识的一个女性朋友，神秘的失踪让凛感到未曾有过的恐惧。



岸边千代

5 年前失去老伴的婆婆，孤身一人的她为了让自己摆脱悲伤与寂寞，开始接触自己并不熟悉的网络世界。



凉谷慎一

喜欢研究神秘与超自然现象的高中生，他通过某本杂志的介绍得知“黑之页”的存在，只不过事件的发展远远超出了慎一的预料。



白江真

某杂志的现职编辑，因为对同事的离奇死亡感到怀疑而单独展开调查。敏锐的观察力和职业嗅觉告诉他，这背后隐藏着巨大的黑幕。

来自异世界的信息

本作故事的起因是一个名为“黑之页”的网站。平时该网页只有黑色的背景和计数器，但偶尔也会出现聊天室的链接。据说进入聊天室的人会收到“来自深渊的信息”并被卷入名为“境界”的异世界。那里是位于生死之间的狭间，到处充满了死灵。面对这样的绝境，被困于其中的主角们到底应该如何应对？

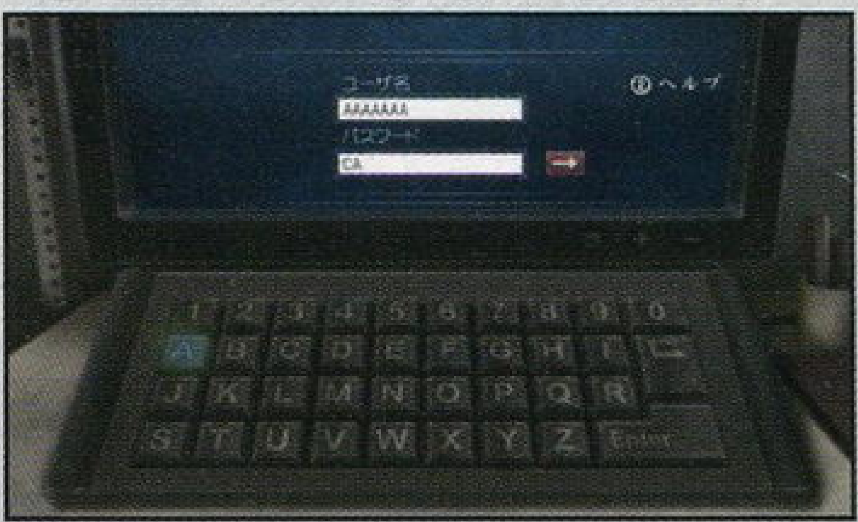




◀▲神秘的来电将恐怖无时无刻地笼罩在主角们的身上。

丰富的二周目要素

游戏的流程以章节的方式进行，一周目会分为神乐、凉谷、岸边为主的 5 个章节，以及以白江为主的 4 个章节。而到了二周目则会增加名为“绊之章”的全新章节，它将诉说解开一切谜团真相的真结局。



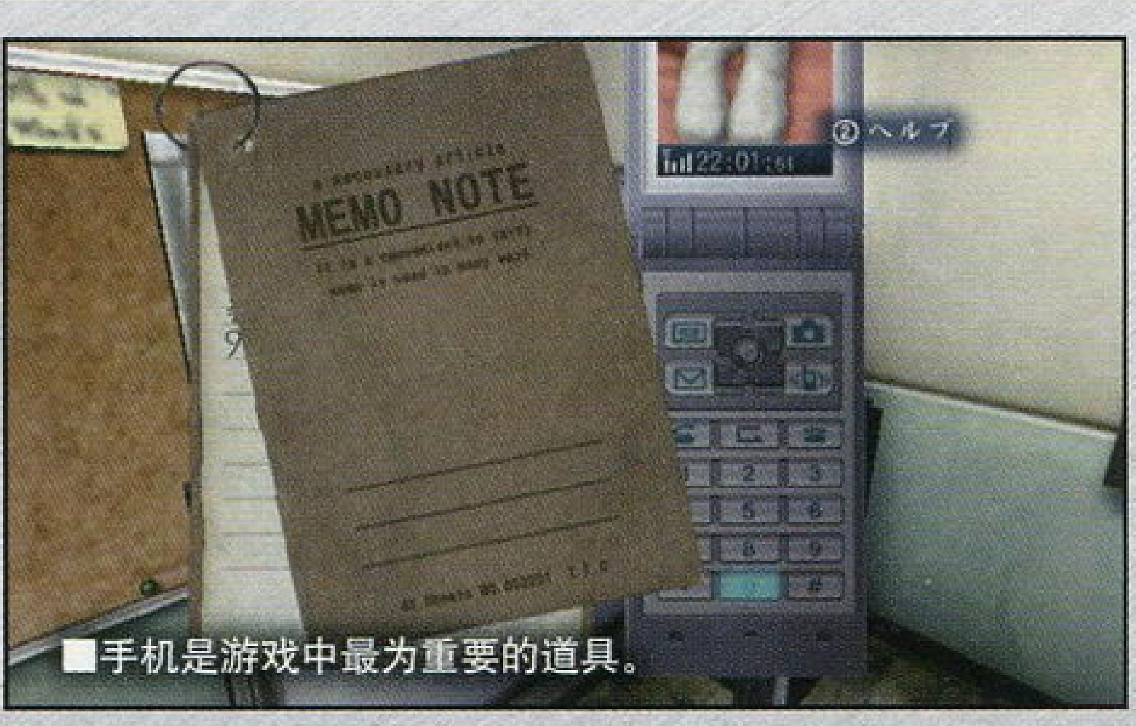
◀只有完成全部 10 个章节才能解开关于“黑之页”的所有谜题。

使用手机进行探索

作为一款动作冒险游戏，本作除了保留探索与解谜等基本要素以外，还加入了极为重要的“手机系统”，这与游戏的主题也互相呼应。游戏中玩家可以将 Wii 遥控器手柄看作手机，当收到死灵的来电时，手柄上的扬声器便会发出对应的来电音。而游戏中的手机不仅可以告诉玩家时间（确认触发各种事件的时刻），还具备拍照功能并将死灵的照片上传。



▶被死灵抓住时，画面左上角的心跳值会急速上升，此时要迅速挥动手柄并进行 QTE 操作。



■手机是游戏中最为重要的道具。

PS3/X360 | 超级街头霸王IV | 2010 年春季发售 新作主要针对网络功能进行了强化，玩家不但可以进行夺标、组队等多人参与的比赛，通过“回放频道”还能在线观看玩家的精彩对局，并与其他玩家语音聊天分享各自的对战心得。

正当防卫2

多机种 动作 ■Just Cause 2 ■美版 ■Eidos ■发售日未定

对应主机为PS3、X360

[文：阳光成员 清国清城]



■本作场景非常辽阔，400平方公里任君探索。

《正当防卫 2》是一个规模巨大的开放型游戏，发生在东南亚一个虚构的小岛上，400 多平方公里的岛屿任由玩家探索。在游戏中，你的目力所及之处可以看到辽阔的景致、壮丽的山峦，场景的可视距离很远。主角 Rico Rodriguez 有不少工具可用，抓勾与降落伞的简单配合就可以实现很多实用功能，例如从瀑布顶上跳下，将自己弹射到空中，在移动的汽车上打开降落伞让自己浮空等。与抓勾结合，就可以安全降落到目的地。在游戏后期可以到黑市购买武器，通过空中投递的方式取得汽车、船只甚至直升机和战斗机。你也可以在黑市上升级自己的载具和武器。

Rico 是受某国政府所托到岛上寻找失踪的特工，在此过程中他将会与当地民兵合作，推翻该国的独裁者。除了剧情有关的主线任务外，本作还有大量的破坏型支线任务。例如某个支线任务是闯入政府机密数据库，寻找某个重要证人的所在位置。虽然只是一个支线任务，其剧情与演出效果却堪比主线任务，绝不是多数游戏中"到 XX 地杀死 XX 人"的简单流程。

400平方公里南国岛屿之战!



■本作的爆炸场面非常火爆。

抓勾是本作的重要道具，你可以朝敌人发射抓勾，然后将另外一端发射到楼房外，将敌人吊在空中。你也可以用抓勾将敌人勾在煤气罐上，然后射掉煤气罐的口，煤气罐就会变成一个小火箭，把敌人拖拽升空。抓勾的用法非常多样，需要玩家充分发挥想像力。

玩家也可以抢夺各种载具，例如爬到直升机上，与驾驶舱里的飞行员战斗，夺取直升机。还可以从直升机上直接跳落到地面正在移动的货车上，在多辆高速行驶的汽车之间跳跃。Rico 的动作非常灵活，在车顶上行动时可以像玩杂技般作出流畅的动作。如果在身后有敌人的汽车在追逐，可以朝其车身发射抓勾，将另一端射到旁边的树上，就能阻碍其前进。



■对Rico来说，劫持直升机与劫车一样只不过是家常便饭。



■你可以像蜘蛛侠一样通过抓勾在空中作战。

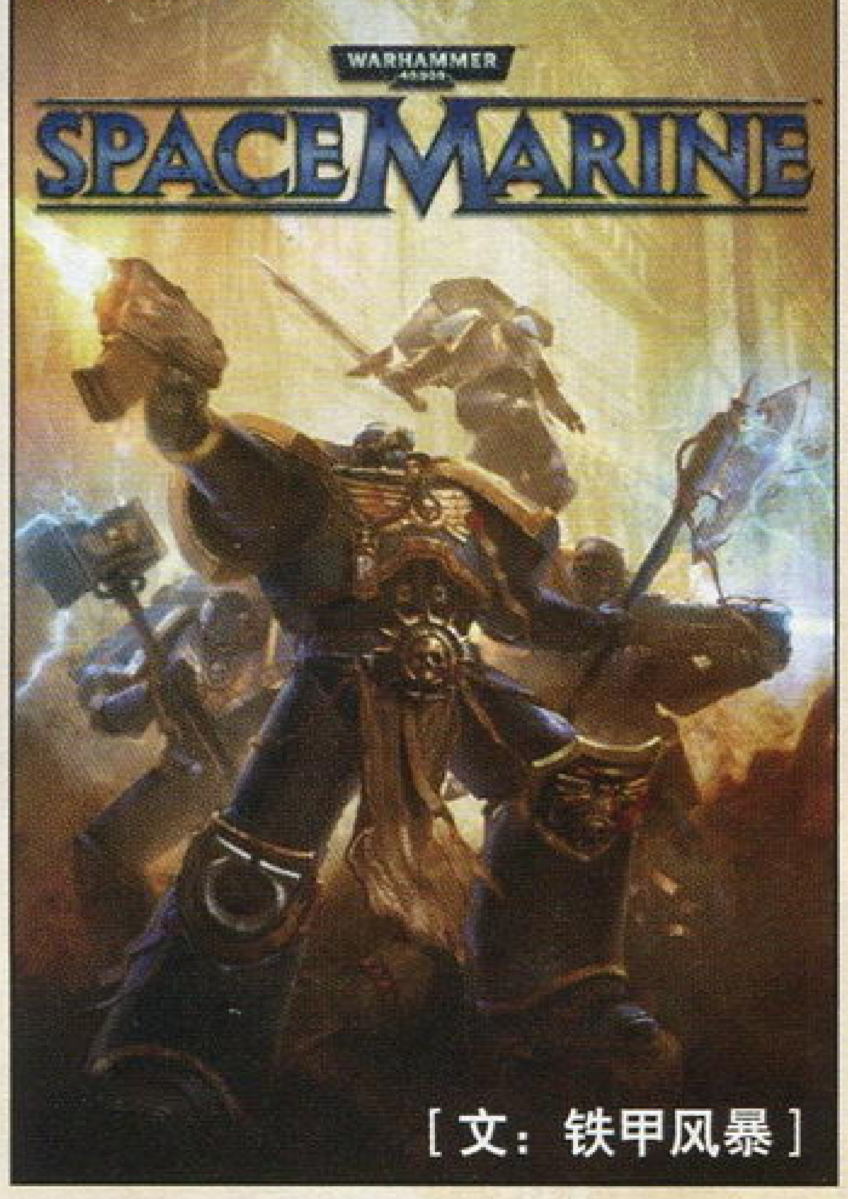


■将抓勾发射到战斗机上，另一端发射到吉普车上，就可以将其吊到空中。

战锤40000 星际战士

多机种 动作角色扮演 ■Warhammer 40000：Space Marine ■美版 ■THQ ■发售日未定

对应主机为PS3、X360



[文：铁甲风暴]

近年来开始在各游戏领域极为活跃的"《战锤 40000》系列"将会首次于次世代家用机上推出动作角色扮演类作品。玩家于游戏中扮演一名来自"战锤 40000"世界里最传奇的星际战士军团"极限深蓝军团"的星际战士，与战友一道，在一个被入侵了的帝国工业星球同潮水一样的庞大兽人军团作战。

游戏的开发商正是以在 PC 平台上开发即时战略题材的"《战锤 40000 战争黎明》系列"还有《家园》、《兄弟连》而备受 FANS 和玩家追捧的 Relic 公司。为此作游戏公司特意开发了一个全新的游戏引擎"凤凰(Phoenix)"来为游戏画面提供第一线的支持。游戏有着非常优秀的画面，即时光影和贴图都十分精致，在场景设计方面也是忠实继承了"战锤 40000"原著那独有的、浓郁哥特与未来派的艺术风格。本作将出现四种星际战士，他们分别是：经验丰富的军士长、快速打击的突击队员、主宰战场的战术重步兵及提供重火力的毁灭者。当玩家选定要扮演的角色后，由电脑 AI 控制剩余的 3 个角色来辅助玩家战斗并完成任务。



■在预告动画里出现了4名不同的星际陆战队战士。

在残酷黑暗的未来唯有战争!

在游戏中玩家将能使用到大量的星际陆战队专用武器装备，比如雷神之锤、能量剑、爆弹枪、重装爆弹枪等，用它们来执行帝皇的旨意，杀得对方片甲不留。游戏的另一大特点是血腥，几乎是招招见血，一如 Relic 在其"战锤 40000"游戏"《战争黎明》系列"所表现的风格。另外，玩过"《战争黎明》系列"的玩家所追捧的必杀特写也在本作里得到了忠实继承。并且，在官方演示视频里出现了一个类似 PC 游戏《战争黎明 2》中的角色属性装备调整界面，界面中显示了诸如攻击、防御等属性进度条，还有角色的当前级别等信息，同样值得注意的是该界面的右边有各式各样的装备排成一个滚动菜单供玩家选择。这是否意味着玩家在正式游戏里将能通过杀敌获得经验，提升自己的各项能力数值，并获得解锁高级武器装备的权限呢?



■波澜壮阔的战争史诗将再次开始。



■兽人潮水般的数量和战死方休、前仆后继的蛮劲足以让人畏惧。

PSP | 铁拳 6 | 2010 年 1 月 14 日发售 本作的内容和前不久发售的家用机版基本相同，在保留 40 名可选角色、段位、角色自定义、单人故事模式等要素的同时，主要增加了大量全新的换装道具。

没有人不会玩《马里奥》，但是能真正玩好《马里奥》的人其实并不太多。弹性的难度让所有玩家都能从中找到属于自己的玩法。和朋友一起在电视机前轻松游戏的时光弥足珍贵，4人游戏时的欢乐合作和小小恶作剧将游戏的乐趣发挥到最大，虽然准备4支遥控器手柄要消耗你更多的金钱，但是与所得相比，这其中的美妙只有亲自试过才能明了。

文 雷电 美编 NINA



New SUPER MARIO BROS.® Wii

新超级马里奥兄弟Wii	Nintendo	平台动作
New Super Mario Bros. Wii		美版
2009年11月15日	1～4人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

基本动作 BASIC

基本操作

功能	单独使用右手手柄	左右手柄同时使用
移动	方向键	摇杆
跳跃／游泳	2	A
加速跑	1	Z／B
攻击	1	B
旋转	晃动右手手柄	晃动右手手柄

注：本文除非特别提及，否则均按单独使用右手遥控器手柄的按键操作进行讲解。



玩家可以使用单个右手遥控器手柄进行游戏，也可以左右手柄连起来使用，但是不支持经典手柄或NGC手柄。游戏中最基本的操作按键就是方向键移动、跳跃、攻击和加速跑。除去新加入的旋转动作外，单独使用右手手柄和之前的作品玩法相同，"1"同时兼具攻击和加速跑两种功能；而同时使用左右手柄时，左手的Z键将加速跑单独区分出来，所以，比如在火马里奥状态下，要加速跑之前就不用先扔出一颗火种子了。如果你是系列玩家，仍旧推荐单独右手手柄的操作方式，用大拇指同时控制1、2两个按键的操作方法已经非常熟悉，而较高级的操作技巧就是：除非必要阶段，都要按住1进行加速跑，要跳跃时同时按下1、2两个按键，这样，在牺牲一定的平稳操作性的前提下，可以得到最优越的跳跃性能。

移动 MOVEMENTS



方向键左右移动角色，移动中可以按住1键加速，一个格子宽的连续坑道可以直接用加速跑通过。在可以进入的管道口按相应的方向键可以进入管道相连的区域，天空中入口向下的垂直管道要跳起按上才可以进入，太高的入口就要用到竹蜻蜓的飞行能力了。

跳跃技巧 JUMPING TECHNIC

按2跳跃，跳跃是马里奥的最基本动作，连续不断的跳跃也是游戏的乐趣所在。移动速度越快，跳得就越远越高；加速跑中跳跃是通过场景中较远的沟壑的方法；跳起落下时踩踏酷力宝、乌龟等敌人是有效的攻击方法；在踩到敌人的瞬间按2可以弹跳得更高；全力加速跑中跳跃，落地瞬间紧接着继续跳跃可以做出二连跳和三连跳，跳跃距离越来越远；在墙壁上可以使用三角跳（墙跳），方法是面向墙壁跳跃，马里奥在贴住墙时会慢慢下滑，下滑过程中按住墙壁方向并按跳跃键可以做出踢墙折返跳，如果左右两侧都有墙壁，可以做出连续的三角跳。

©2009 Nintendo. New Super Mario Bros. and Wii are trademarks of Nintendo.

下蹲和滑行 DUCK AND SLIDE

普通状态按方向键下可以蹲。可以通过蹲躲过一些攻击（比如炮弹）；移动中按↓可以蹲下滑行一小段距离，穿过较矮的通路；跳起来按方向键↓可以做出下砸动作，如果一直按住↓可以连续砸穿多个砖块，如果是存有复数金币的砖块，在其上方下砸可以得到最多的金币；在斜坡上按↓或下砸后落在斜坡上会做出滑行动作，可以踩踏的敌人都会被击倒。



新动作 旋转 SPIN



晃动手柄的一系列动作是本作新加入的要素，单独使用右手遥控器手柄的正确体感操作方法是上下晃动；同时使用左右手柄时正确的体感操作方法是左右晃遥控器手柄。

■直接晃动手柄可以原地旋转着跳起，但是比较低。

■在跳跃中旋转可以稍稍增加跨越距离，还可以用作调整跳跃的远近，通过旋转较早结束跳跃。

■乌龟壳之类的东西按住 A 移动过去就能捡起来，松开 A 就能丢出去，但是本作加入了新的投掷动作，在圆桶、冻成冰块的小型敌人、力量砖块（POW）等东西旁边按住 1 并晃动手柄可以将他们举起来，之后可以按 A 将之丢出去。

■在同伴身边也可以按住 A 晃动手柄将他举起来，同伴也可以通过晃动手柄从你举着他的双手中挣脱。举起同伴后只能做出普通的移动和跳跃动作，上方的同伴如果有竹蜻蜓，可以两个人一起飞。

■站在一些可以用体感控制的旋转跷跷板上时，第一个跳上去的人通过左右倾斜右手手柄（同时使用左右手柄时要左右旋转右手手柄）控制跷跷板的角度，跷跷板的颜色和中间的小标志都指出了当前控制它的角色。

攻击 ATTACKS

当马里奥没有获得其他增加力量的道具前，最基本的两种攻击方式就是"踩踏"和"顶"。踩踏就是跳起下落时踩中敌人，酷力宝之类的家伙就会直接被消灭；当敌人在砖块上，马里奥从下方顶砖块，可以将砖块上方的敌人消灭。壳上有刺的生物、食人花等无法用踩踏消灭，但是可以顶死。另外，也可以通过踩踏乌龟，让他们缩进壳里，之后按住 A 捡起乌龟壳扔出去撞击敌人，小心龟壳会弹回来，不要撞到自己。



马里奥的形态 MARIO'S FORMS

小·中大马里奥 MINI,NORMAL AND SUPER MARIO

小马里奥，也就是迷你马里奥，在吃到蓝色小蘑菇时，马里奥的个头会变得比初始状态更小。缩小的马里奥在跳跃时拥有更长的滞空时间，跳跃的弧线比普通马里奥圆滑，三角跳的跨度更大，可以经过很多更窄的缝隙，进入专门为小马里奥设计的小型管子，在水面上奔跑等等。通过这些新动作可以取得一些隐藏要素，但是小马里奥也更脆弱，无法将酷力宝直接踩死，但是下砸的威力还是不错的。迷你马里奥被敌人攻击一次就死了。

普通马里奥，也就是初始状态的马里奥，踩踏可以直接将大部分敌人消灭，但是无法将砖块顶碎或砸碎，只能让其上下晃动一次，并取得里面的金币。普通马里奥被敌人攻击一次就死了。



大马里奥其实就是超级马里奥（Super Mario），吃了红蘑菇之后，小马里奥和普通马里奥就会变成超级马里奥，超级马里奥可以将砖块顶碎或砸碎，被敌人攻击一次会变成普通马里奥，不会直接死亡，除此之外，超级马里奥也与普通马里奥没有太大区别。当然，个头大一些，被攻击命中的几率也更大。

火马里奥 FIRE MARIO

取得火花能力提升，成为火马里奥，这是系列传承下来的设定，按 A 可以投掷出火种子，火种子最多同时存在两个，遇到障碍物会反弹，飞行一段距离或碰到敌人之后会消失。当投出两颗火种子时，其中任何一个消失后才能再次投出一颗，所以在混战中要控制扔出火种子的频率。另外晃动手柄旋转时可以直接发出两颗火种子。

冰马里奥 ICE MARIO

取得冰花能力提升，成为冰马里奥，这是本作新加入的形态。投出冰球的系统和火种子相同，命中敌人后，敌人会结冰，如果不管他们，过一段时间会解冻，有些敌人解冻后会直接死亡。也可以在敌人结冰时用下砸彻底将之消灭，或者举起结冰的敌人投掷其他敌人。冰球还可以摧毁岩浆中蹦出的火球和库巴吐出的火球。对于巨大的食人花，冰球只能冻住一瞬间。

将敌人冻住还有一个额外的作用，就是将他们当做踏板。冻住空中的敌人，可以借助他们跳到更高的地方取得隐藏要素。

企鹅马里奥 PENGUIN SUIT MARIO

取得企鹅道具能力提升，变身为企鹅马里奥，企鹅马里奥拥有冰马里奥的全部能力，在冰雪场景的关卡还有额外的优势：在冰上行走时滑动距离更小，玩家更容易控制；在水中游泳更加自如；在冰上跑动时，按方向键下可以用肚子在冰上快速滑行，前方的敌人均会被消灭（和斜坡下滑相似，食人花等仍旧危险）。

"竹蜻蜓"马里奥 PROPELLERHEAD MARIO

取得助推器头盔后，马里奥便获得了飞行能力，其形象和我们熟悉的竹蜻蜓相似，所以我们就叫它"竹蜻蜓"！这和之前作品中的羽毛有些许不同，玩家可以晃动手柄起飞，之后在空中慢慢下落；下落过程中晃动手柄可以减缓下落速度，使得飞越距离更远；在空中旋转时，按方向键下可以做出旋转下钻的动作，带攻击判定，可以让马里奥更快地着陆，而且这种着陆方法比较精确，可以飞行到空中任意一点时直线下落，避免飞过头再折返。

使用竹蜻蜓是有一定技巧的，胡乱晃动手柄并不能让你飞得更远更高。首先要知道的就是只能"起飞"一次，也就是第一次晃动手柄可以飞得很高，而"起飞"之后，不管如何晃手柄都不能阻止马里奥从最高点开始下落，所以要想达到最高的飞跃距离，可以先全力加速跑跳，然后在最高点晃动手柄，只有马里奥双脚碰到物体后才能第二次"起飞"。在复杂的地形中，合理寻找落脚点，有节奏地飞起、下落才能安全过关，否则很可能忙中出错。

【注意】

飞行、冰、火、企鹅马里奥被攻击后都会先变为超级马里奥。

BOSS战 游戏中所有的 BOSS 都是 3 击死，这可是《马里奥》的老传统了。当然火种子对 BOSS 也是有攻击判定的，4 个人全用火马里奥对付初期的几个 BOSS 很容易就能将之秒杀。

耀西 YOSHI

耀西在本作中仍旧以各位角色的坐骑形态出现，跳上耀西的背便可骑上它。按“1”可以伸出舌头吃掉各种敌人，吃掉乌龟可以在嘴中留下龟壳，再次按“1”可以将龟壳化成火焰吐出。也可以吃下同伴，再按“1”就可以吐出去。场景中很多树上都挂着苹果，控制耀西吃 10 个苹果可以加一命。

耀西的机动性更好一些，跳得更高，按住跳跃键可以在空中做出挣扎动作，耀西先是下降一小段距离之后再次攀升，这时不管是跳跃高度还是跨越距离都比马里奥本身要大。

骑着耀西被敌人攻击命中，耀西会跑开，玩家角色不会受伤，耀西跑动轨迹和乌龟壳是一样的，遇到障碍会折返，跑过去跳起来可以重新骑上耀西。



马里奥的世界 MARIO'S WOLRD

世界地图 WORLD MAP



在世界地图上，“+”进入暂停菜单，“–”可以选择世界，按 A 后可以用方向键查看整个地图。

本作一共有 8 个世界和第九个隐藏世界，每个世界都有自己的主题。红色的圆点是等待完成的关卡，蓝色的是已经完成的，通过完成关卡开启路线。蘑菇房子可以进行 3 种小游戏加命；加农炮通过关卡中的特殊路径进入，可以跳关；鬼屋拥有与整个世界不同的主题，马里奥要面对鬼魂和黑暗，当你正面面对鬼魂时，它们会捂住双眼一动不动，背对它们时，它们便会快速飞向你；要塞和城堡的主题相似，要塞是世界中的中 BOSS 关卡，城堡是每个世界的 BOSS 关卡，完成后可以记录。

世界地图中还有一些障碍物，比如在地上蔓延的食人花茎秆，它们会挡住马里奥的去路。还有一些更直接的敌人或者陷阱，他们随机在一些圆点间移动，碰到他们后，马里奥会进入一个小关卡，关卡任务是躲避敌人，救出场景中的 8 个蘑菇，完成后可以得到强化力量的道具。

在各种迷你游戏和特殊关卡任务中获得的能力强化道具会存起来，在世界地图上按“1”键可以打开使用道具的菜单，选择你想要吃的道具吧！只要使用一个道具，就可以使当前参与游戏的所有玩家都获得相同的能力！

记录 SAVE FILES



在世界地图上，可以在菜单中选择 QUIKE SAVE（快速记录）记录游戏，这相当于其他游戏中的中断记录，当玩家快速记录后会回到标题画面，读取快速记录后该存档自动消失，无法二次读取，所以一定要注意。

完整的保存记录的方法是完成要塞或城堡关卡，在消灭 BOSS 后可以得到记录的机会，这时的 SAVE 可以多次提取。

完成主线流程第八世界最后一关后，就可以在世界地图的菜单中自由记录了。

在主菜单中选择存档时（Select a File），玩家可以按“+”复制存档，按“–”删除存档。每个存档都有一个小秘密，上面的五角星数量代表着该存档的“强大程度”。

星级	达成方法
1 星	完成主线流程
2 星	收集第九世界的 24 颗星星
3 星	在不开启超级指引（SUPER GUIDE）的前提下完成所有关卡（不能连续在一个关卡内死 8 次以上）
4 星	收集前 8 个世界中的全部 201 颗星星金币
5 星	完成所有关卡（包括隐藏路径、隐藏关卡、蘑菇房间等）

超级指引和提示影片 SUPER GUIDE AND HINT MOVIES

在一个关卡中连续死亡 8 次以上，再次进入关卡就会在开始位置上空出现一个绿色的感叹号砖块，顶一下它，玩家控制的马里奥就会变成 AI 控制的路易，路易会自动在关卡中行进，帮助你完成关卡，但是他不会取得全部的星星金币，也不会去寻找隐藏入口。你可以随时按暂停键选择接着 AI 的进度使用路易完成该关卡。这是给游戏水平较低的玩家提供的特殊服务。

相比超级指引，提示影片则对于所有玩家都有一定的用处。随着剧情进行，回到第一世界最初的碧奇公主城堡内，可以花费关卡中获得的星星金币解开锁定的影片（解锁后就可以随意观看了，也有不需要花费金币的影像），这些影片包括加命方法、超级过关技巧、隐藏路线和星星金币的取得方法等，其中各种隐藏道具的取得方法视频可以帮助你将游戏完美。超级过关技巧最值得一看，单人或多人合作模式下的操作技巧非常精彩，不容错过！



单人游戏和多人合作 SINGLE MODE AND MULTIPLAYER



本作最大的变化自然是加入了 4 人合作同时过关的系统，多位玩家同时控制屏幕中的多名角色为玩家带来系列前所未有的合作过关乐趣。玩家间的互动比较丰富，可以踩踏同伴（无伤害）跳到高处，举起同伴帮助其过关，带着下方的角色一起飞翔，配合杀敌，同时下砸产生全屏攻击效果等等。多人游戏时，顶出的道具数量是等于游戏角色数量的。

进入游戏前可以选择参加人数，进入游戏后也可以在世界地图上按暂停键选择 ADD/DROP PLAERS 让其他玩家加入。1P 控制马里奥，其他玩家在路易、黄蘑菇仔和蓝蘑菇仔中选择自己的角色，不许有重复的角色。每个角色的生命都是分开计算的，在一个存档下，不会因为玩家的突然加入或退出改变该角色的命数。

合作时，玩家死亡后会进入悬浮在空中的泡泡里，并慢慢飘向仍旧在关卡中闯荡的玩家，晃动手柄可以加快泡泡的飘荡速度，当仍旧活着的玩家碰触到同伴的泡泡后，泡泡就会破裂，刚才死去的角色便会重新回到游戏中。

当一个玩家的全部生命都耗光后，就无法出现在泡泡中，也就是说无法重新回到进行的关卡中，需要等完成该关卡回到大地图后，增加一次接关计数，并重新获得 5 条命，参加下一关的游戏。如果所有玩家都进入泡泡中，没有活蹦乱跳的人能够碰触泡泡救其他人出来的话则判定关卡失败，退回到世界地图，重新选择关卡进行游戏。



如果在一个关卡中，所有角色的生命都耗光（单人模式中就是玩家控制角色的生命耗光），那么游戏失败，选择继续游戏的话，玩家储备的道具数量将归零，蘑菇房子会重新出现。这是游戏中最悲惨的事情，一定要尽量避免，所以一个人游戏的时候，要想办法将生命值加到死也死不完的地步；多人游戏时要确保在剩最后一个角色时，要让他有两条命以上，最后死了还有一条命回到大地图，其他角色也复活到 5 命，这样才不会导致 GAME OVER 的悲剧！



多角色同时进行游戏虽然非常欢乐，但是玩家间的接触也会让一些困难的跳跃关卡增加难度，本来就小的平台很难容下 4 个人，玩家间碰撞时的弹跳动作也会影响玩家的操作，在配合并不默契的时候，玩家之间都是阻碍关系，如果想找些乐子，可以 4 人同乐，如果单纯想要通过关卡的话，2 人同时游戏是比较好的配置，因为这样相互之间的阻碍较小，互相配合、帮助也比较容易，而且还不会因为一个人的小失误而导致闯关失败。

【提示】

自动进入泡泡

玩家可以在多人模式中按 A 主动进入泡泡状态（金币争夺模式无效）。这不算死亡，在没有把握经过一段较难的场景时，可以将艰巨的任务交给其他玩家。



检查点、过关、隐藏路线

CHECKPOINT,FLAG AND SECRETS

前八个世界中的大部分关卡中都有检查点（CHECKPOINT），他们是关卡中间部分的一支小旗子，旗子上的图案是库巴，碰到旗子后，普通马里奥和迷你马里奥都可以变成超级马里奥，旗子图案变成角色对应的图案（不过这个图案无所谓）。下面的闯关中，如果不幸所有还有生命的玩家进入泡泡中，从大地图继续选择该关进入就可以从检查点继续游戏。

关卡的尽头都是一面旗子（除了 BOSS 关卡），普通的尽头是黑色库巴旗帜，隐藏路线的尽头是红色旗帜。拥有隐藏路线的关卡见下表，也可以在提示影像处获得相关信息。

关卡序号	开启关卡	进入方法
World 1–3	到第五世界的加农炮	骑着耀西或拥有竹蜻蜓，在一个 L 型红色管子处取得第三枚星星金币，取得第三个金币前，往回走，左侧的这块土地内有隐藏道路，在隐藏道路入口前向上跳，能到达屏幕最上的画面外通道，一直向右走进入隐藏的水管内
World 2–4	第二世界城堡	要拥有竹蜻蜓，关卡终点前，飞过高处石块围绕的区域，钻上管道到达
World 2–6	到第五世界的加农炮	要拥有竹蜻蜓，关卡终点前的垂直红色管道，倒立在天空中，需要飞起来按上钻进去
World 3– 鬼屋	到第六世界的加农炮	在通过一连串沟壑后来到有绳子的房间，跳到第一个平台上，不要跳到下一个平台，落下到下方石头地面，进门后一路前行
World 3–4	World 3–5	第一次进行 3–4 必然会到达“隐藏出口”的红色旗子过关，之后在完成 3–5 之后在世界地图踩下红色开关，再次进入 3–4，如图位置踩着红色小砖块滑行进入管道到达“普通出口”。
World 3–5	直接到上方蘑菇房子	踩下红色开关后进入 3–5，不要进入通往普通出口的绿色管道，依靠红色小砖块进入红色管道
World 4– 要塞	到第六世界的加农炮	在第一组箱子随着转动轨道落下时，左边墙壁有隐藏管道
World 4– 鬼屋	金色蘑菇房子	取得第三个星星金币后，等一个活动的地面降下去后露出进入隐藏路线的门
World 5– 鬼屋	到第八世界的加农炮	在经过一串来回传送的门到达第四个向右的红箭头标牌处，举起一块亮光方块下来从此处向左走就可以到隐藏区域找到隐藏门
World 6–5	直接到达第六世界城堡	在一处有 4 个问号砖块悬浮在水上的区域，在中间两个砖块的中间有一个隐藏砖块，可以顶出上天藤
World 6–6	直接到达第六世界城堡	在乘坐竹筏法潜行时，前两个投火的乌龟附近的上层有一个垂直的红管道
World 7– 要塞	World 7–6	乘坐可控倾斜平台上升途中，在右边倒数第二个伸出的棕色板子上向右跑可以进入隐藏的管道
World 7– 鬼屋	World 7–5	在第二个拳击幽灵处，将他引过来砸碎墙壁出现隐藏门
World 8–2	World 8–7	取得第二个星星金币后，进入如图位置左侧的隐藏区域再进绿色管道

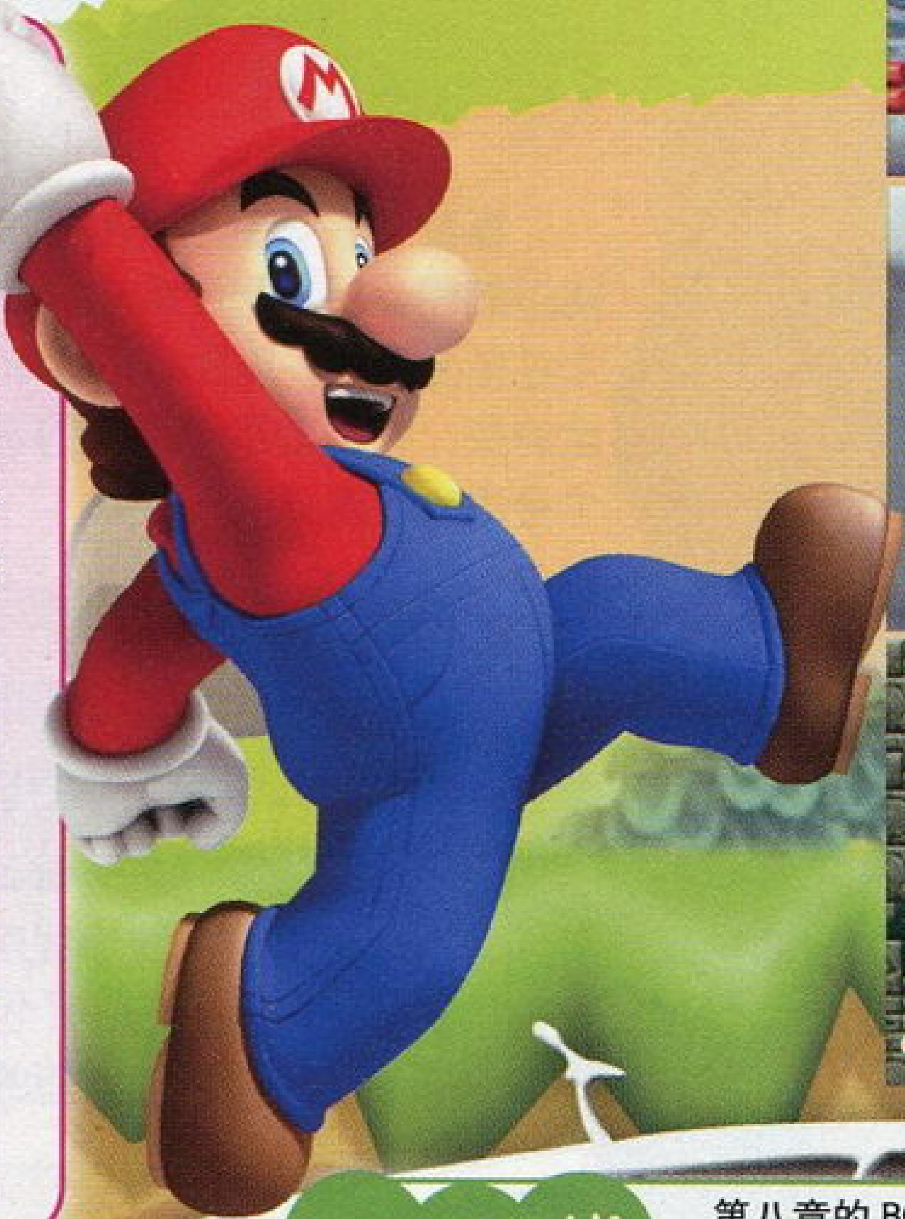


其他游戏模式

OTHER MODES

存档菜单可以选择 Free-for-All（自由模式）或 Coin Battle（金币抢夺模式），前者玩家可以自由游玩已经通过的关卡，后者之间要在不同的关卡中争夺金币，最后的输赢标准是金币的数量多少。抢夺金币的模式也非常有趣，是多人对战的欢乐来源。



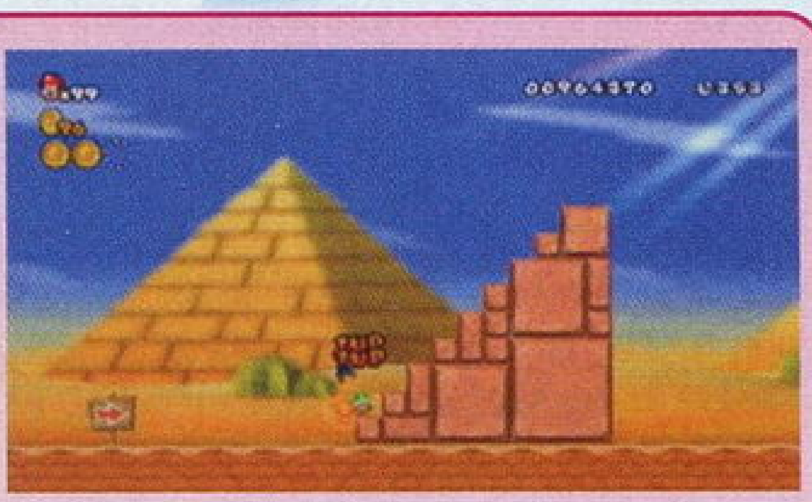


BOSS 战 第八章的 BOSS 战要第二次对付乘坐飞行器的小库巴，需要等待他投下的炸弹快爆炸时跳起下砸将炸弹弹起来炸到 BOSS 造成伤害。

隐藏要素 SECRETS

加命 1-Up

加命总是令人高兴的事情，因为“没人儿”之后的 GAME OVER 是令人沮丧的事情，本作中的加人规则有很多。



1. 每次积累到 100 个小金币便加一命，当前关卡中的所有角色各加一个人，所以死去的玩家可以借此复活。

2. 取得场景中的绿色蘑菇，俗称加人蘑，只给吃到蘑菇的玩家加命。有些加人蘑在问号砖块中，有些则在隐藏的砖块中。

3. 在过关拉旗子时跳过旗子的高度就可以给自己加一命。

4. 通过蘑菇房间的迷你游戏加命。

5. 救助失散的蘑菇人。

6. 耀西吃 10 个苹果加一命。

7. 一个攻击动作连续杀死敌人，取得的分数逐渐增加，分数达到 8000 之后每再杀死一名敌人就会增加一命。一个攻击动作包括：扔出去的一个乌龟壳之类的投掷道具连续击倒敌人；取得无敌星，在无敌状态下连续杀死敌人；在角色不落地的前提下连续攻击敌人。通过第二、三个规则，我们可以找到快速加命的方法。第二个规则没有太多好说，那就是聚集超多的敌人，然后取得无敌星，杀死所有敌人。第三个规则“不落地攻击敌人得分到上限后加命”的方法值得深究：当一长串酷力宝排着队在你面前时，你跳起来踩到第一个，接着弹跳的力量不落地连续踩死他们，便可以获得很高的连击得分，不过不会有无限的排队酷力宝等着你→踢乌龟壳可以得分→踢乌龟壳后马里奥会弹起来→踢出的乌龟壳碰到墙壁会反弹回来→弹起的马里奥再次踩到弹回来的乌龟壳然后再踢出龟壳就达成了连击→重复这个过程一段时间就开始加命。根据这个思路，我们便可以找一个阶梯状的地形→过关前的阶梯高台就是好地方了→一只慢慢从上面爬下来的活乌龟（World 2-3 过关前是最好的选择）→当其爬到里自己所占阶梯之间相差一格的时候，找准那必须要精确到 0.1 秒的瞬间轻点跳跃小跳起来如果可以踩中下到紧挨着你刚才站位的上方台阶的乌龟，那么就差不多成功→不要动任何按键，弹跳起来的马里奥应该会踢中乌龟壳→乌龟壳撞倒阶梯的垂直面并反弹→又被弹跳后落下的马里奥踩停→马里奥踩停时弹跳起来→落下时又踢出龟壳……无限循环，没有落地，一直击中敌人得分，一直到加命。这是系列都拥有的技巧。需要注意的是，游戏中，玩家的马里奥要求是超级马里奥状态（吃了蘑菇的大个状态），普通马里奥有时踩几下就偏离位置，无法继续。以上，需要把握时机的方法还是需要较高的操作技巧的，这里有一种简单的实现方法：使用火马里奥（冰、企鹅、竹蜻蜓等状态的马里奥都可以）→踩踏一只乌龟→抱着龟壳到阶梯前，一直按方向键碰触到阶梯的最靠里的位置→等待乌龟快要钻出壳的时机→钻出壳的瞬间会对马里奥造成伤害，变成没有超能力的大个的超级马里奥，在这个造成伤害的瞬间按小跳→龟壳被放在上面一级台阶上，头伸出来张望，准备复活→刚才在瞬间跳起的马里奥踩中乌龟→之后便开始循环刚才提到的过程。使用火马里奥的原因是受到伤害后仍旧能保持大个超级马里奥的状态。有了这个方法，玩家就可以轻松达到最高的 99 命。另外一种高级技巧，在 SUPER SKILL 提示影片中有表现，3 个骑着耀西的玩家将第四个玩家（影片中是路易）含在嘴中前进，遇到敌人时吐出路易并让路易消灭掉敌人，在其落地之前再让另外一个耀西吃掉路易，这是观赏性极强的演示！

蘑菇房子 MUSHROOM HOUSE



游戏中一共有 3 种蘑菇房，进入后开始迷你游戏，完成迷你游戏后蘑菇房子会消失。蘑菇房子分为三种。

1. 绿色的“加农炮 1-Up”：进入一个大炮，调整方向后按 A 发射，在空中到几个标志就加几命。

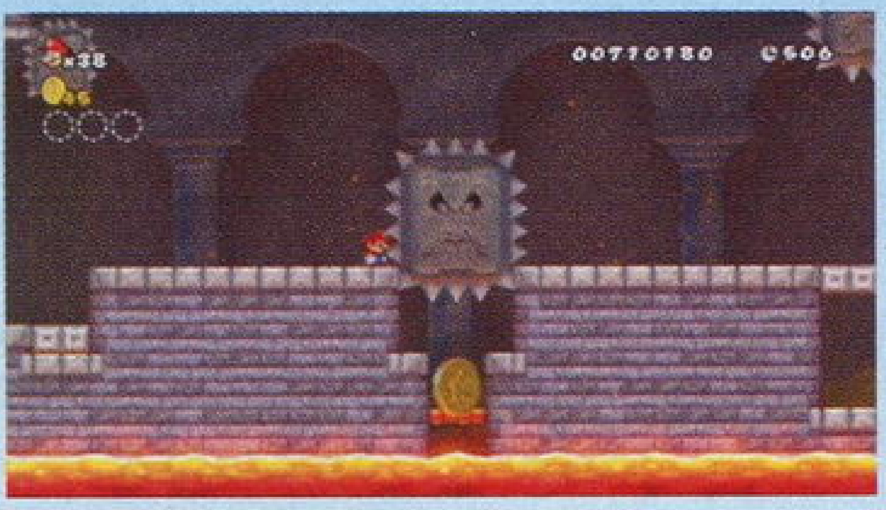
2. 红色的“配对迷你游戏”：玩家控制角色爬上铁丝网，按 A 敲击转板翻转，如果达成相同的道具图标，就获得相应道具，如果出现两个小库巴或两个大库巴，则该迷你游戏结束。多人游戏时，玩家按顺序翻板块，带点状圆环标记的玩家才可以去翻板块。

3. 金色的“星星奖励”：进入后就是一个装着道具的宝箱。

出现蘑菇房子的方法有 3 种：主线流程中完成一些关卡后会出现蘑菇房子；完成主线流程，所有的蘑菇房子就将重新出现；在流程中，一些完成过的关卡会随机出现解救蘑菇仔的小任务，关卡圆形图标上方有一个蘑菇仔的图标，进入这种特殊关卡，在关卡开始不久的某处，顶开砖块就会出现蘑菇仔（也可以依靠蘑菇仔的哭声判断其隐藏的位置），靠近他按住 1 晃动手柄将他举起来，带着他拽下旗子过关可以直接加命，并且根据拽旗子时关卡剩余时间的个位数让相应颜色的蘑菇房子重新出现在地图上，时间个位数字与房子的对应关系如右表。

秒数个位	
0、1、2、3	绿色
4、5、6、7	红色
8、9	金色

星星金币 Star Coin



游戏中一共有 231 个星星金币，每个关卡中都有固定的 3 个星星金币，取得后并安全通过检查点或完成关卡，就能计入你的收藏之中，记得取得关卡后要记录哦！再次进入关卡时，取得过的星星金币会呈现半透明的灰色。

231 个星星金币的收集工作可谓游戏的一大乐趣所在。有些星星金币在很容易找的位置，只要正常进行关卡就不会错过，一些星星金币则非常隐蔽，需要用到一些特殊的技巧才可以取得。最常用的就是各种跳跃技巧了，不过本作中的竹蜻蜓非常强大，大部分难以取得的金币在有了飞行能力后都迎刃而解。还有需要配合相应的变身才能取得的星星金币，比如需要用到迷你马里奥才能进入的细管道；需要迷你马里奥水上漂的能力，加速跑过水面，并在水面尽头跳到墙壁上，三角跳取得较高的金币；上方有 3 个不停出乌鸦的管道口，飞行的乌鸦堵住通往金币的道路，使用冰马里奥将敌人冻住，当做踏脚石跳到上方取得金币；进入管道下的区域内取得；隐藏在活动的场景后面；隐藏在隐藏区域内，比如土地有一个隐藏的小入口，有些可以根据边缘的样式看出。星星金币在关卡中的顺序和左上角的顺序是对应的，这样，根据未取得的金币排序，可以大致确定所在区域，之后重点搜查。

231 颗星星实在要占据太多页数，鉴于篇幅原因，只能请玩家自食其力了。碧奇公主城堡的提示影像会包含很多难以取得的金币的取得方法，在世界地图菜单按“+”打开菜单可以查看自己在所有关卡中获得的星星金币数量，耐心寻找旅程中漏掉的星星金币，胜利并不遥远。

红圈和红金币 RED RING AND RED COINS

场景中会有红色的椭圆，跳过圆圈，将场景中会出现 8 个红色金币，一段时间后金币会消失，消失前取得全部的 8 个金币会有道具从天而降。



开启第九世界 WORLD 9

在完成主线流程后会开启第九世界，第九世界有 8 个关卡，每个关卡对应前面的一个世界，收集齐每个单独的世界中的所有金币可以开启第九世界中对应的一个关卡。



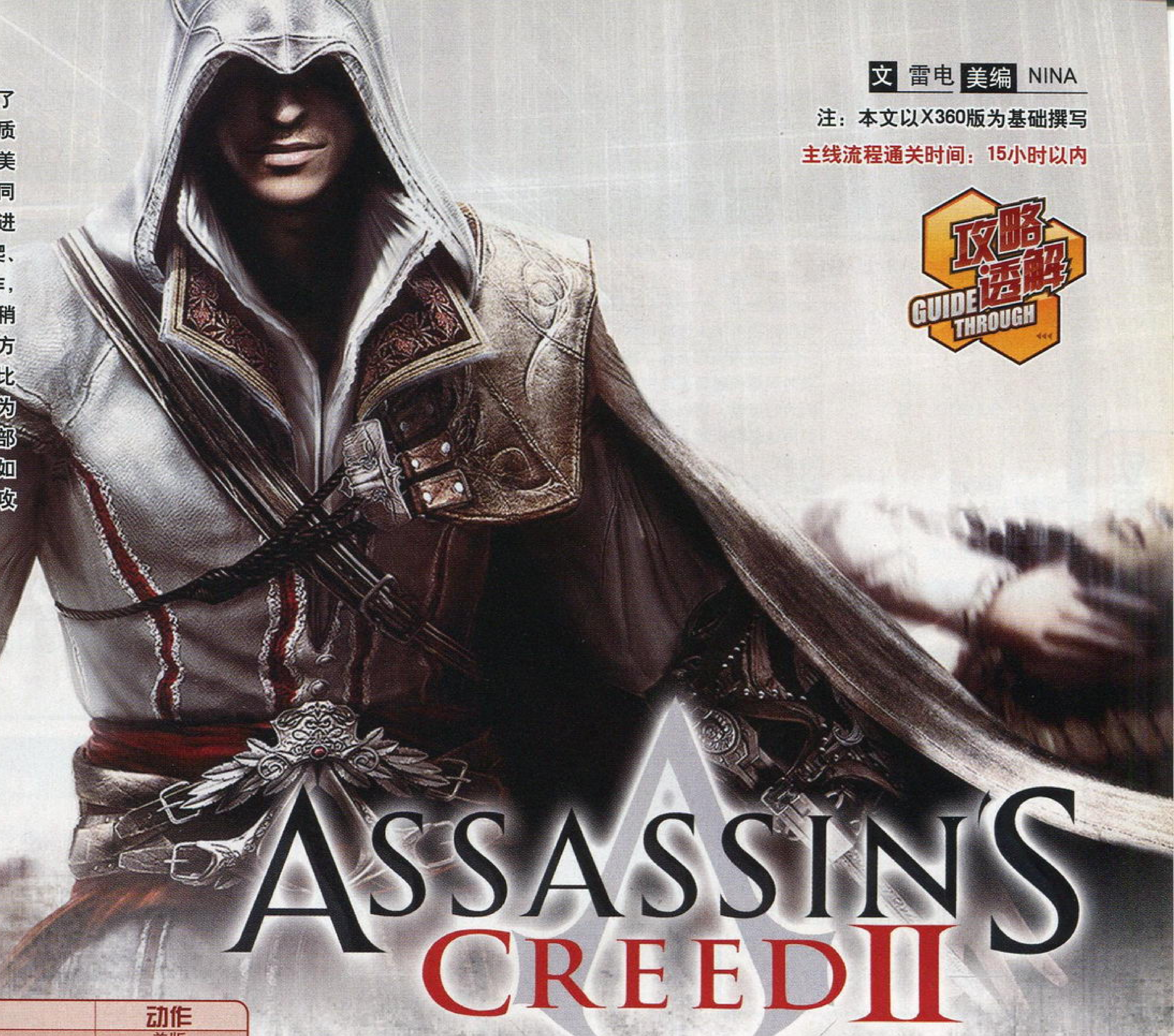
文 雷电 美编 NINA

注：本文以X360版为基础撰写

主线流程通关时间：15小时以内

攻略透解 GUIDE THROUGH

《刺客信条》已经成为育碧的当家花旦，一代取得了极大的商业成功，但是单调的任务系统也受到了不少质疑的声音。如今，系列第二作华丽登场，场景转移到美丽的意大利，改进的引擎在画面细节方面更加优秀，同屏人数达到让人惊讶的程度，而任务系统也有了长足进步，丰富的任务种类将游戏的主题“自由奔跑、攀爬、刺杀、风景观光”发挥得淋漓尽致。游戏的剧情紧接前作，不过因为是围绕另一个刺客展开的一段新记忆，只要稍稍了解一代剧情即可在本作中找到乐趣。完成任务的方式并不复杂，只要按着地图和画面上的提示来做就能比较轻松地完成主线流程，所以本文的流程部分以剧情为主，包含了正篇流程的所有章节，在适当的地方，将部分情节进行了简化和修饰。因为撰写时间不太充裕，如有疏漏错误尽请来信（或E-mail）指出，希望本剧情攻略可以让您更好地体验本作的乐趣！



ASSASSIN'S CREED II

刺客信条II	Ubisoft	动作
多机种 Assassin's Creed II		美版
2009年11月17日	1人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：18岁以上

系统解析

基础系统 BASIC SYSTEM

恶名昭著和隐匿 NOTORIETY AND INCOGNITO

屏幕左上角的角色图标外围的菱形槽就是恶名度，每次你做出犯罪行动就会增加恶名度，恶名度直接影响全城守卫的警惕程度：恶名为0时进入隐匿状态，隐匿状态下出现在守卫面前，只要不做违法行为或侵犯守卫，就不会引起守卫的注意；恶名度长满，角色图标变为红色的刺客徽章，你便成为恶名昭著的通缉犯。

降低恶名的方法有3种：

1.靠近通缉海报，按B揭掉，降低25%。

2.按Y花500块贿赂街上的传令官（Herald），降低50%。

3.刺杀官员，降低75%。



©Ubisoft. All Rights Reserved.

钱 MONEY

金钱在游戏中也有非常广泛的作用。除了购买道具、武器、护甲之外，可以升级装备、用钱雇佣NPC帮你完成任务、回血、贿赂传令官降低恶名、购买油画等等。

获得金钱的方法自然非常多：

1.完成任务。

2.寻找场景中的宝箱，靠近后B键提示为（LOOT），按住B键打开宝箱。可以在艺术商店购买藏宝图（TREASURE MAP），每个区域的藏宝图是分开的，需要分别在不同区域内的商店购买，取得后区域内所有的宝箱位置都会标记出来。

3.偷钱，从背后靠近市民，A键的提示会变为偷（STEAL），一般钱很少。不要被守卫发现，市民如果发现后会愤怒地反击。

4.货船，调查威尼斯和码头小镇的一些货船可以得到钱，和宝箱类似。

5.按住B键搜查死尸，除了钱还有可能有补给道具。

6.经营Villa小镇，游戏进行到第三章可以改建小镇，每过20分钟就可以得到可观的收入。

7.追小偷，在城市里偶然会遇到小偷，追上他们刺杀或者按B推到在地都可以取得他们偷的钱，一般有几百块。

护甲和武器 ARMOR AND WEAPON

护甲有两种属性：生命（HEALTH）和耐久度（RESISTANCE）。生命提供给主角额外的生命值，从而增加主角的生命值上限；每次受到伤害耐久度都会下降，当耐久度将为0时护甲破坏，通过该护甲增加的生命值上限也会下降到未装备前的水平，所以时常回到铁匠处修理护甲是非常必要的，选择全部修理（REPAIR ALL）比较方便。护甲分为护胫甲（GREAVE）、前臂铠甲（VAMBRACE）、胸甲（CHEST GUARD）、护肩（SPAULDER）四种，每种护甲又有4种等级，由低到高依次为LEATHER、HELMSCHMIED、METAL和MISSAGLIAS。

刺客的武器分为很多种，副武器（短剑等）、主武器（长剑、锤子等）、空手（UNARMED，可以装备铁拳套）、双袖剑（DOUBLE BLADE）和手枪（PISTAL，后期解开）。其中短剑、主武器和铁拳套都可以购买，它们有三种属性表现其性能：伤害（DAMAGE）、速度（SPEED）和DEFLECT（破防）。伤害为武器的攻击力；速度为挥舞该武器的快慢；破防表示该武器破坏敌人防御的能力，攻击防御中的敌人，他们会出现硬直，破防性能越高的武器命中防御中的敌人时，其硬直时间更长，这就直接影响是否可以发动“破防攻击（DEFLECT ATTACK）”，如果在敌人硬直时武器挥舞速度足够发动攻击，敌人就无法再次防御住攻击，这样就能命中敌人。

补给

SUPPLIES

按住 RB 可以选择武器或道具，携带数量中“/”后面的为在裁缝铺升级道具包后可以达到的数量。

名称	英文	携带数量	用法
飞刀	THROWING KNIVES	10/15/20	一定距离内锁定敌人后按 X 投掷，初期敌人一发即可毙命，后期需要两发
毒	POISON	5/10/15	涂在袖剑上，目标被刺中后会失去理智，随意挥舞手中的武器，可以对周围的人造成伤害，一段时间后死亡
子弹	BULLETS	6	一定距离内锁定目标，按住 X 会有瞄准线逐渐汇聚起来，汇聚时间越长越容易命中（成一条细线后再蓄力就没有作用了），因为速度慢，所以在杀人方面不如飞刀好用，但是手枪的重要用途是降低敌人的战斗气势（非常有效），可以让敌人更快地逃走
烟雾弹	SMOKE BOMBS	3	按 X 直接扔在脚下，较大范围内的敌人都会眩晕，暂时失去行动能力，有烟雾的时候敌人也无法顺利通过
药品	MEDICINE	5/10/15	按方向键左或者在 RB 选单中选中直接使用，满血时无法使用，一次回复 10 格血

观察点

VIEWPOINT

通过爬上特殊建筑的最高点按 Y 可以与祖辈刺客进行同步，这些地点被称为观察点（VIEWPOINT），未到达过的观察点上会有鹰盘旋。通过在观察点上进行同步，可以将区域内的地图显示出来，区域内的各种商店等地点也会标记出来。所有的观察点都可以进行信念之跳。

鹰眼

EAGLE VISION

按住 Y 键可以进入鹰眼状态，这个状态下所有静物都会变得颜色暗淡，没有威胁的人为蓝色，敌人为红色，重要的刺杀目标为金色。隐藏道具和机关也会显出特殊的颜色。



商店

SHOPS

游戏中有几种商店，分别提供不同的服务，靠近后按 Y 选购。升级 Villa 城相应的商店后在 Villa 内的商店购物可以打折。

名称	原名	用途
艺术商店	ART MERCHANT	购买油画和宝藏地图
裁缝铺	TAILOR	变更衣服的颜色（只有观赏作用）和升级补给包可携带的道具的最大数量
铁匠铺	BLACKSMITH	维修护甲；购买武器、护甲；补充飞刀、烟雾弹和子弹
快速旅行点	CARAVAN TRAVEL	花钱快速旅行到去过的地方，一些大城有多个可传送点
船坞	STAZIONE DEL TRAGHETTO	连接 ROMAGNA 和 VENICE 的船坞，需要特殊的通行证明才能乘船，除了第一次去威尼斯时必须坐船外，其他时候可以用快速旅行点代替

资料

INFORMATION

本作以剧情见长，各种人物、历史事典等资料自然不可缺少。暂停菜单中可以查看各种资料：DNA，查看任务、隐藏要素和支线任务达成率；CONSPIRATORS，阴谋团伙，角色之间的关系；DATABASE，资料库，各种文字、影像资料。



战斗和潜行 COMBAT AND SNEAKING

基本操作

BASIC CONTROL

游戏中的刺客是玩家躺在 Animus 试验床上唤醒的祖先的记忆，控制（实际是回忆）DNA 记忆中的角色的行动按照一定的按键映射完成：

头部	Y	装备道具的手	X
空手	B	腿	A

也就是说要看、要想就按 Y；要抓敌人或扒住/松开平台边缘就按 B（按住 A 跑时会自动抓）；攻击就按 X（因为可以装备拳套，空手战斗也算装备了武器）；要跳就按 A。



使动作多样化的方法是区分高调（HIGH PROFILE）和低调（LOW PROFILE）。按住 RT 进入高调状态，所有动作更加引人注目，但是行动迅速；松开 RT，也就是普通状态下，是低调状态，低调动作不引人注目，但是速度很慢。不同的状态下，根据主角所处地方不同，按键的动作也不同，会在屏幕右上角显示出来。

基本行动操作介绍

行动	英文	操作
互动	INTERACT	X、Y 或者 B 键会在特殊场合变更为互动键，包括打开机关、剧情中的 QTE 等
轻推	GENTLE PUSH	低调下按 B 键可以轻推周围的人给自己让出道路
挤	SHOVE	高调奔跑中按 B 键可以扒开人群挤过去
抓	GRAB	在 NPC 身边，未奔跑起来的状态下，按住 RT+B 可以抓起敌人，之后 Y 头撞、X 拳击、A 膝顶、B 投摔
扑倒	TACKLE	高姿态奔跑中靠近 NPC 按 B 可以扑倒目标，抓小偷很管用
捡起/丢掉尸体	PICK UP/DROP BODY	捡起、丢掉死尸，死尸被人看到会引起他人的警惕，可以及时搬到安全的地方
高速走动	FAST WALK	低调下按 A 推摇杆可以比平时走得更快一些，用来接近背对主角的敌人进行刺杀
搜查	LOOT	在宝箱、货船或敌人尸体上按住 B 可以搜查，搜查需要经过一段时间
疾跑/自由奔跑	SPRINT/FREE-RUN	按住 RT 的高调姿态下推左摇杆按住 A 进入自由奔跑，这时候会自动跨过路上的障碍，在平台边缘进行跳跃，这是游戏中最常用到的技巧
攀爬	CLIMB	按住 RT+A 并向墙壁奔跑，可以攀爬上墙壁，如果有突起物或边缘，就会自动用手扒住，这时候可以松开 RT，只推左摇杆就可进行攀爬
跳	JUMP	原地或未奔跑起来时，按住 RT 按 A 可以跳，攀爬过程中不推方向 RT+A 可以反身跳
下落	DROP	扒住墙壁上的突起时按 B 可以落下
重新扒住	GRASP	下落过程中按住 B，如果有能再次扒住的地方就会重新扒住墙壁，这是从高处落下的有效方法，可以先下落一段距离，然后按住 B 抓住较低位置的突起，之后可以安全着陆
攻击/射击	ATTACK/SHOOT	装备普通武器时按 X 就可以发动攻击
刺杀	ASSASSINATE	装备袖剑时靠近 NPC 就可以刺杀，根据主角和目标之间不同的身位会有不同的刺杀动作。低调刺杀如果没有人在很近范围内是不会被发现的，不会增加恶名度；高调刺杀目标，周围有守卫就会被发现，不论是否被发现都会增加恶名度。在隐藏地点、边缘和空中接近敌人时，都可以按 LT 锁定目标后发动特殊的刺杀（需要流程进行到一定阶段）
信念之跳	LEAP OF FAITH	站在建筑顶的边缘，当下方有草垛时，可以推前并按 RT+A 完成信念之跳，角色会直接落入草丛中，不会受到任何伤害
躲避	DODGE	战斗中 RT+A 可以躲避敌人的攻击（随流程进行学会），配合方向键可以做出左右方向的躲避，不按方向键默认向后跳躲避，躲避敌人后可以按 X 进行还击，当普通的反击不怎么奏效时，可以选择躲避后还击
踏步	STRAFE	战斗中，按住 LT+A 可以侧移踏步，通过积极变换自己的位置寻找进攻机会（随流程进行学会）。可以按住 LT 锁定，这样才能更方便地做出快速踏步动作，否则在点按 LT 进入锁定状态后，再按住 LT 准备按 A 踏步时就解除锁定了
撒钱	THROW MONEY	按住 RB 装备钱后，按 X 键可以撒钱，一次 10 块，会引来路人，一些贪财的守卫也会离开岗位

攀爬和跳跃

CLIMB AND JUMP

攀爬和跳跃是游戏的主题，游戏中，刺客之所以是刺客，就是因为他可以如履平地般在墙壁和房顶高速移动。本作的攀爬操作并不复杂，简单来说按住 RT+A 一路奔跑即可，选择路线则是玩家最需要注意的环节。按住 RT 就可以跨过普通的低矮障碍物，但是不会进行跳跃，按住 RT+A 进入自由奔跑状态，在任何平台的边缘主角都会用力跳起。

从地面面向墙壁按住 RT+A 推方向走墙时，可以在走墙过程中推左摇杆左右方向并按 A 向两侧跳跃，在一些狭窄的落脚点站立时，为了扒住左右两边较

高的物体，会用到这个技巧，这是第一作中就有的动作，但是游戏中并没有明确提示，也没有教学，流程中有必须用到此技巧才能通过的地方。

游戏初期，扒住墙壁上的突起时，按住 RT 推左摇杆左右并按 A 可以向左右跳起，不推摇杆直接按 RT+A 可以翻身跳起，但是无法向上跳起。随着流程进行到威尼斯，在那里主角会学会这个扒住边缘向上跳起的动作——按住 RT 推左摇杆上并按 A，跳起来的过程中按 B 可以扒住更高处的突起，这样可以达到一些以前无法达到的地方。



边框颜色	状态
白色	没有被守卫发现
红色	被守卫发现，进入战斗状态，并且守卫会一直追踪你
黄色	从战斗中跑出敌人视野后，敌人进入警戒状态，但是他们正在搜索
蓝色	进入藏身处躲避警戒状态中的敌人时
绿色	躲进藏身处

雷达迷你地图上的小圆圈代表了该区域内守卫的状态，进入战斗后，依靠逃跑从守卫视野内离开时进入警戒状态（黄），会以守卫所在位置为圆心出现一个黄色圆形，这是其警戒范围，如果你重新出现在守卫的警戒范围内，就又会进入战斗状态（红）。

战斗状态下进入藏身处也会被发现，警戒状态下可以躲进藏身处（Hidding Spot，蓝色小圆点），守卫很有可能会在圆形警戒范围内用武器戳击藏身处搜查，所以一定要躲到警戒范围外的藏身处才安全，躲避一段时间，攻击状态结束后再出来。

地图中有一些警戒区域（RESTRICT AREA），这里的守卫非常警惕，所以一定要小心。

战斗
COMBAT

本作的战斗并不复杂，直接按 X 键的普通攻击并不好用，很难命中敌人。反击是最长用的技巧，但是后期敌人血量太多，直接反击很难成功，所以利用空手缴械、躲避后还击之类的战术非常奏效。袖剑的反击是一击必杀，



但是袖剑反击的判定时间非常短，不容易掌握，熟练后可以使用。当有同伴在周围帮助自己战斗时会轻松不少，并不是说同伴会帮你耗费敌人的血，而是当同伴吸引敌人注意时，换上袖剑绕到敌人背后按 X 可以直接发动刺杀。雇佣佣兵，指挥他们去分散目标的注意力，自己不会被发现，之后穿梭在战斗的人群中，用低调刺杀将敌人逐一杀死，非常有效。

NPC 有一项隐藏的气势（Morale）数值，在战斗中杀死他们的同伴或对其进行攻击或特殊攻击后，会降低他们的气势，当气势值降低到 0 时，他们就会放弃战斗，仓皇逃跑。

攻击动作	操作	作用
锁定	LT	按一下 LT 为锁定角色正前方的敌人，再按一下为取消锁定。锁定的敌人头顶会有 5 个菱形小方块组成的图标，每一个菱形方块代表 20% 血量。
攻击	X	装备各种武器时，X 键都是攻击。长按 X 键会有一些特殊攻击，有节奏地连按 X 可以发动连续攻击，适时的按键可以连接地更好，剑刃划出的线条会显示蓝色；不适时的连续按键会划出红色
防御	RT	锁定敌人后按住 RT 可以进行防御，防御中可以发动多种动作
投掷	抓住后按 B	抓住敌人后按 B 投掷，可以推摇杆控制投掷的方向，将敌人摔倒在地时，装备了武器的话，可以直接上前按 X 追击
反击	RT+X	在被敌人的攻击命中前的瞬间按住 RT 按 X 可以发动反击，最恰当的反击时机发动反击有更高几率一击必杀敌人，如果在敌人生命值很高的情况下，会防御住我方的反击，但是防御住反击也是会费血的
嘲讽	Y	战斗中面对敌人按 Y 可以嘲讽敌人，敌人会更快地出招。这是一种战术手段，嘲讽后敌人马上攻击的规律可以用来反击
逃走	–	战斗中按 LT 解除锁定，按住 RT+A 推左摇杆就可以逃跑，甚至脱离战斗
缴械	–	空手时，当敌人攻击命中前的瞬间按住 RT 按 X 可以缴械敌人，对于装备重武器和厚铠甲的敌人缴械比普通进攻有效得多，取得敌人武器后可以轻松搞定他们

长按 X 的特殊攻击（需要在 Villa 训练场学习）

名称	原名	作用
长柄武器	LONG WEAPON	比如长矛等武器，按住 X 可以蓄力，松开后发动挥扫攻击（SWEEP ATTACK），攻击敌人的腿部，可以直接将其扫倒。
双手持武器	TWO-HANDED WEAPON	使用巨剑、斧子等需要双手持的武器时可以按住 X 发动猛力砸击（SMASH ATTACK），敌人无法防御，而且伤害极大，如果 X 键蓄力时间超长，甚至可以直接将敌人手中的武器震掉
远程武器	RANGED WEAPON	装备飞刀时，按住 X 键可以向面前的多个目标同时丢出飞镖，一次结束所有人的性命，X 键蓄力时间越长可以命中的目标越多。

警惕槽和雷达
SSI AND RADAR

与恶名系统紧密相连的就是潜行系统了。每个角色都有自己的警惕槽（SSI，箭头形状），如果不是匿名状态，太靠近守卫就会引起他们的警惕。守卫刚开始提起警惕时并不会追踪你，会在原地观察，黄色条逐渐填充警惕槽，黄色条长满后进入警戒状态，开始搜查刺客并开始填充第二条红色进攻条；进攻条长满后进入战斗状态（雷达红色）。如果是侵犯守卫之类的行动，会直接进入战斗状态。

警惕槽会根据守卫与刺客之间的距离改变增长、降低的速度，在引起守卫警惕时，可以快速跑出视野范围让警惕槽迅速降低。通过雷达边框的颜色可以判断当前的行进状态。



混入人群
BLEND

本作可以混入各种人群中，靠近超过 3 个人的一组 NPC，画面会有明显的数字化效果，这时就会进入混迹（BLEND）状态。这时候敌人的警惕会逐渐降低，如果之前未引起敌人警惕，就不会被敌人发现，战斗状态下是无法混入人群的。



通过混迹可以在市井中自由行动，很多不能被敌人发现的任务也需要使用混迹才可以通过。基本的方法就是混入固定不动的人群降低警惕；跟随固定线路移动的人群行走通过敌人把守的区域。

雇佣
HIRE

游戏中有三种可以雇佣的 NPC：妓女、小偷和雇佣兵，每次雇佣的费用都是 150 块，一次可以雇 1 组 NPC（4 个人），被雇佣的 NPC 头顶有特殊标志。

雇佣新的 NPC 组会直接解除前一组的雇佣。雇佣 NPC 后，单按 Y 键可以改变 NPC 的跟踪状态：跟踪（FOLLOW）、原地待命（STOP）。锁定守卫后，按 Y 可以利用 NPC 的特性分散敌人的注意力，妓女和小偷会让守卫离开原来的防守位置，佣兵会直接开战（也会离开原来的防守位置），并且无法发现主角（只要主角不用高调的招数招惹守卫），利用这个方法让守卫躲开堵住的道路，可以取得场景中的密码手卷或完成流程中需要通过指定地点的任务。混迹在雇佣的 NPC 中不会引起敌人的注意，其中妓女群的效果最佳。

隐藏要素和支线任务
SECRETS AND SIDE QUESTS

隐藏要素	原名	数量	备注
观察点	VIEWPOINT	66	上到特殊建筑顶端后按 Y 同步开启周围区域地图
密码手稿	CODEX PAGE	30	找到后带给达芬奇，每四个可以增加一格生命上限，刺杀重要目标后取得的手卷可以为达芬奇提供改造你使用的装备的设计图。因为最后一章必须全部找到才能将流程进行下去，所以推荐在游戏中遇到就收集起来。每个手稿都有守卫把守，必须杀死守卫或雇佣 NPC 将他们吸引走才能进去取得手稿，推荐分散注意力的方法
封印	SEAL	6	在 6 个刺客古墓（ASSASIN'S TOMB）中取得封印石盘后可以在 Villa 的圣堂内取得阿泰尔的服装
羽毛	FEATHER	100	象征着自由和和平的羽毛悬浮在各个城市的上空，取得后送到 Villa 城母亲旁边房间的箱子中
宝箱	TREASURE	330	每个宝箱中有一些钱，宝箱的地图可以在各地的艺术品商店购买
雕像	STATUETTE	8	Villa 城中有 8 个雕像
象形文字	GLYPH	20	每个城市的区域内都有象形文字，用鹰眼可以更明确地发现，普通状态下也可以看到，他们画在墙壁上，走到近前打开鹰眼等待一小段时间就会将文字传输给现代的同伴，需要解开一些谜题，比如用放大镜找出多幅画中的共同处（伊甸苹果）、旋转拼图、按谜语找出特殊部位等等。每解开一个象形文字可以得到一个几秒钟的视频，全部 20 个取得后，在 DATABASE 的 THE TRUTH 中按 X 键可以连起来查看所有视频，这是 16 号实验对象记忆中挖掘出的影像

因为篇幅问题不能在此放出全隐藏要素的收集攻略，其中羽毛和雕像在地图上没有标记标示，其他要素均可以在地图上清晰看到。雕像可以在鹰眼中比较容易地发现；羽毛则大多悬浮在城市建筑的房顶上。

游戏中很多支线任务，包括用拳头打败目标的 BEAT UP、在规定时间内经过所有路标光柱的赛跑（RACE）、从鸽笼接的刺客任务（ASSASSINATION）、送信任务（COURIER）。

TIPS 游戏中一共有 6 个意大利城市，都是现实中真实存在的：佛罗伦萨（Florence）、蒙戴莉桥尼（Monteriggioni，中世纪古老乡村）、托斯卡纳（Tuscany）、弗利（Forli）、威尼斯（Venice）和罗马（Rome）。

全剧情流程攻略



序章

我是刺客一族的后裔，Abstergo 利用先进的科技在我身上进行试验，通过激活我身体中 DNA 内的记忆，寻找伊甸园的碎片。我叫 Desmond Miles，这是我的故事。

我醒来，Lucy 开门让我跟她来到试验台前，在他们发现 Lucy 的所作所为前，我们最多有 10 分钟，没有时间废话，她让我躺倒试验台上——Animus，激发我 DNA 中记忆的试验台。我是第 17 号试验对象，仪器寻找到我和 16 号之间有联系的记忆，找到了。

意大利，母亲用力将一个健康的孩子生出，顺产，带着鲜血的男孩。一个中年男人急匆匆推门赶来："对不起，我是不是来晚了？我在银行耽误了时间。"他看到健康的男孩，从护士手中接过来，他温柔地安慰疲惫的母亲。父亲，他叫 Giovanni。

"你是 Auditore 家族的传人，一个战士。"

我动了动我的四肢，然后是第一声啼哭，父亲开心地笑了："多么健康的男孩！你的名字是佛罗伦萨之鹰（Ezio Auditore de Firenze）！"

Lucy 将我唤醒，顾不上头晕，我们必须赶快逃出这里，Lucy 伸手敏捷地打到几个守卫，更多的守卫马上就会赶来。一路跟着 Lucy 穿过巨大的办公室，里面有无数的 Animus。

"他们用这么多试验台做什么？"我忍不住边跑边问。

"你现在还是给我闭上嘴……请……"她一定极度紧张，因为她知道 Abstergo 的残忍。在紧闭的电梯门前，Lucy 之前的门卡无法使用，而我竟然可以发动鹰眼，看到键盘上有指纹的 4 个按键，组合了几种搭配，门成功打开了。电梯中我问 Ezio 是怎么回事，她说 Abstergo 的首领 Vidic 和圣殿武士都不是最可怕，还有更难对付的事情在我们面前！当然，迫在眉睫的是一群守卫，我和 Lucy 将他们全部击倒。赶到 Lucy 的车前，她让我钻进后备箱。

一路颠簸，我来到一个工厂内。从后备箱出来，我不忘抱怨一句："一个人在黑暗的后备箱里撞来撞去，我爱死这感觉了。"

Lucy 说 Abstergo 从阿泰尔的记忆中已经找到伊甸园碎片的位置，连接的是另外一个刺客，而我们快要在这场战斗中彻底失败，我们的人在慢慢被害，而我要被训练成一名战士，虽然我不擅长打架，但是 Lucy 说有 Animus 的帮助，凭借我的 DNA，一定可以在数日内完成数年的训练，而他们带我来并非仅仅是要将我训练成一名刺客，之后还有更多，不过她说现在还不是告诉我的时候。我爽快地答应，而她非常惊喜，她本以为要费尽口舌，还为能否说服我加入他们而担心，她还以一个温暖的拥抱。

Lucy 见到她的同伴，他们 7 年未曾相逢。Shuan 负责收集、创建信息库，从刁钻的脾气和话语中很容易看出他并不是一个容易结交的朋友。Rebecca 负责操作 Animus，也就是将由她照顾我。自我介绍后，我们马上开工。Lucy 将从 Abstergo 带出来的记忆核心交给 Rebecca，这会起到相当大的作用。Lucy 解释了我能发动鹰眼的原因——Bleeding Effect——Animus 上的试验激活了我 DNA 中祖先的记忆，身体掌握了技巧，我现在已经是一名刺客，接下来的一切将让我成为更好的刺客。

记忆片段 1 SEQUENCE 1 无知是福 IGNORANCE IS BLISS

1476 年

男孩间的战争

BOYS WILL BE BOYS

意大利，佛罗伦萨（Florence），我是正逢青年的帅气男人。Vieri de'Pazzi 诽谤我的家族，我带领着我的人，要干掉这个败类。高唱战歌，Vieri 适时出现，话不投机，他丢出一颗石头，正中我的嘴唇，鲜血涌出，接着就是一场大混战，中途哥哥 Federico 出现，帮助我一同清理这批混蛋（哥哥出现后的战斗失败也没有关系）。打跑 Vieri 之后，在哥哥的见意下，从躺在地上的敌人身上搜出 200 块（靠近后按住 B）后准备去看看医生。

瞧瞧人家！

YOU SHOULD SEE THE OTHER GUY

跟着哥哥到医生那里看了看我脸上的伤，哥哥说这张漂亮脸是我身上惟一有价值的东西。

兄弟间的竞赛

SIBLING RIVALRY

和哥哥赛跑谁先到达教堂顶，不能靠老哥太近，否则他会一拳把我揍倒在地上。选择和他不一样的更近一些的路，我轻松取胜。到达教堂顶后，跟着哥哥爬上塔楼最顶端。

"我们过得是很好的生活。"哥哥说。

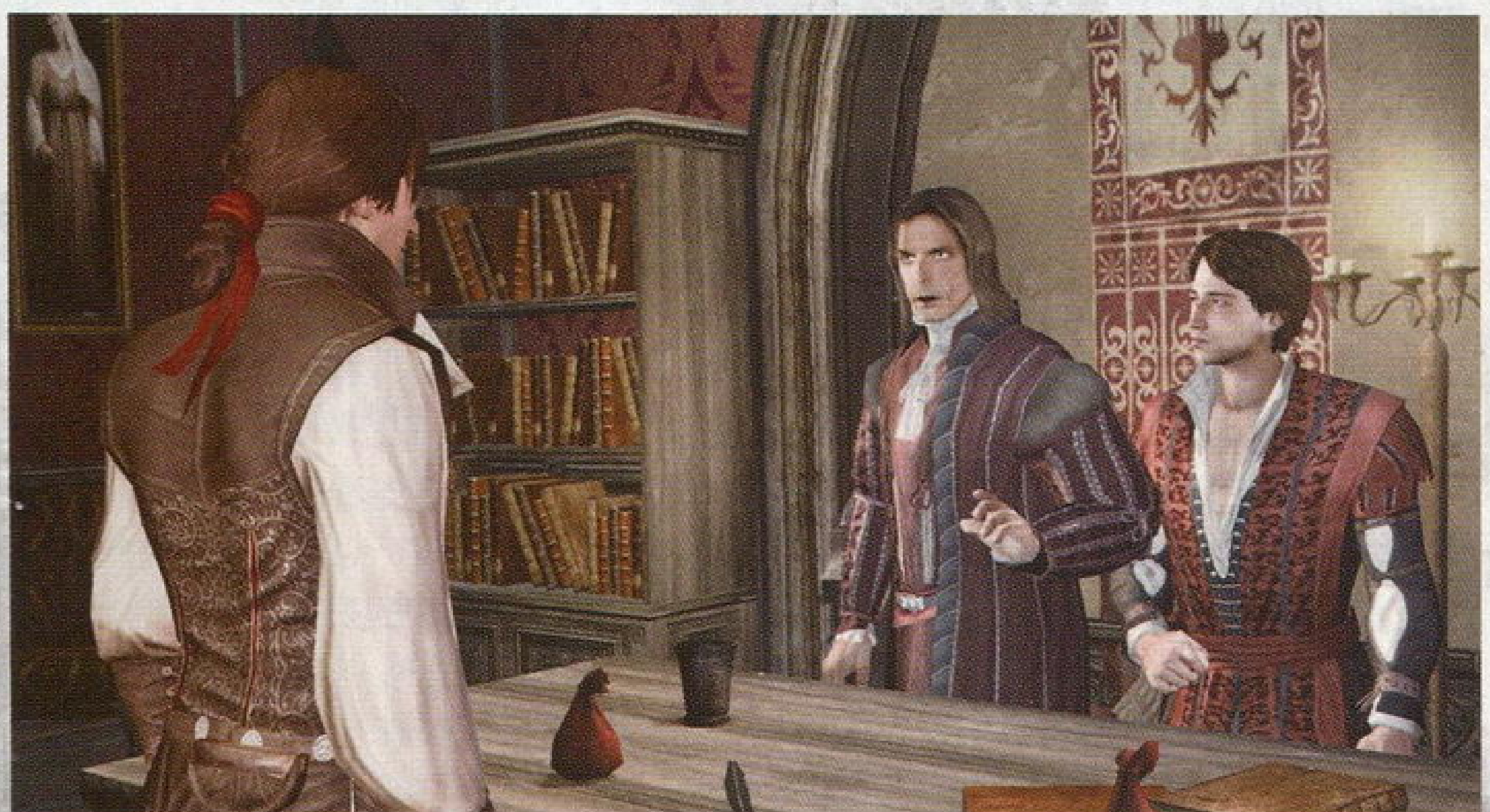
"恩，是最棒的生活。"

"希望就这样下去，永远。"兄弟二人站在高处眺望美丽的佛罗伦萨，我的家。然而我们当时并没有留意，天空阴云密布。

幽会

NIGHTCAP

回家之前，我要先去见见我的女人





Cristina Vespucci。在塔顶的第一个观望点同步之后信念之跳，直接跃入草堆。Vieri 的人在四处寻找我，不能被他们抓到，在草丛中等他们分散开，到 Cristina 楼下叫她打开窗户，然后爬了上去。我拥吻我的美人，然后吹熄烛灯。

天色大亮，Cristina 的父亲上楼叫她起床准备见导师，然后传进耳朵的就是她父亲的骂声。

信童

PAPERBOY

一路躲过他父亲的手下，回到自家门前，迎接我的又是我自己的父亲的一通训斥——打架，夜不归宿，他说我的行为已经让他……让他回想起他年轻时候的欢乐日子。我长长地出了一口气。父亲让我将他的亲笔书信送到 Lorenzo de'Medici 那里。信中向 Lorenzo 举报了一些人的犯罪行为，包括 Pazzi 家族的 Francesco，他们的目标是 Lorenzo，现在父亲已经让执法官收押了 Francesco。然而 Lorenzo 出访他城，明日才能归来，我回去告诉我的父亲。Uberto 来我的家中拜访父亲，他说 Francesco 既然已经进了监狱，就不足为患了。父亲说我的母亲和妹妹找我有事，我就这样先告辞了。

痛打负心人

BEAT A CHEAT

妹妹 Cloudia 的男朋友 Duccio 背着她与其他女人快活，我去揍了他一顿，这是他应得的教训。

弟弟的秘密

PETRUCCIO'S SECRET

我的小弟身体不好，我却看到他溜下床在外面玩，为了哄他回去，我要在他被父母发现前取回他要的 3 支羽毛。

家族的朋友

FRIEND OF THE FAMILY

帮助母亲 Maria 去家族的朋友达芬奇那儿取点儿东西。路上，母亲告诉我还是不要和 Vieri 打架，他也承受了家族里的很多压力，他的父亲——虽然并不算善良的人，但无论如何也不像杀人凶手，而现在证据在我的父亲那里，正义与真相定会大白于天下。和母亲到达芬奇家，她很欣赏达芬奇的才华，而对我则有更多的希望。我说自己也有自己的爱好。她讽刺我："呃，那爱好希望不是你身体的饥渴使然。"抱起一箱画（按 B），我们三人漫步回家。

特殊邮件

SPECIAL DELIVERY



父亲让我送两封信给他的同事，并在鸽笼中取回另一封信。收信人神色紧张，并让我告诉父亲今晚动身。什么动身？我还没弄明白，那人就跑了。

囚鸟

JAILBIRD

当我回到家中，父亲竟然被人带到监狱去了，母亲和妹妹还在家，母亲在反抗时受了惊吓。让母亲和妹妹跟随女仆人去她姐姐家避一下，我去见我的父亲。我也要处处小心，因为我和父亲一样，现在都是整个城市的敌人。从旁边的房顶到市政厅的房顶，进入警戒区，小心行事，因为没有武器，所以不要惊动守卫，等他们转身后悄悄到上层。爬最后高高的塔楼时如果被发现也不要紧，一直向上爬到顶就能摆脱战斗状态，之后到光柱指向的父亲的牢房，他似乎早已预知到这样的事情会发生。他让我回家找到暗门，拿走里面的所有东西，然后带着那里的一封信去找 Uberto。



传家之宝

FAMILY HEIRLOOM

回到家中，开启鹰眼找到暗门，进去后打开箱子，我看到的是一套刺客的服装、一只袖剑、一封信。我将信带到 Uberto 那里，他收下信说文件中都是有利于父亲的证据，明天一早就会公之于众，他们都会被无罪释放的，我相信了他，说话间，我看到他背后有一个衣着华丽的男人从房间中匆匆走过。

最后一人

LAST MAN STANDING

来到宣判地点，我听到的不是无罪释放的判决，而是 Uberto 指控父亲和我的兄弟们叛国罪的情景。父亲昨天给 Uberto 的文件被他私藏起来，父亲大声喊着："你才是叛徒，你和他们是一伙的，我们一定会……" Uberto 下令，我的父亲和兄弟脚下的踏板落下。我看到自己的家人被冠上莫须有的罪名被处以绞刑，不顾一切地冲向这个叛徒。穿着金色铠甲的守卫将我的剑击飞，我看到昨天收父亲信的一个男人，他说："逃！"

记忆片段 2 SEQUENCE 2 出逃计划 1476 年 ESCAPE PLANS

适应

FITTING IN

女仆找到我，让我去她家中见母亲。女仆的姐姐 Paola 是一个妓女，我感谢她所做的一切。她让我冷静一下，冲动只会让自己陷入更大的危险之中，她虽然不能教会我如何战斗，但是可以教会我如何生存。跟着 Paola 学会如何混迹于人群之中以及偷窃的技巧之后，她要为你配置一件暗杀武器，说着她将你父亲的袖剑还给你，刚刚明明在自己身上的袖剑…… "就如我刚才教你的那样从你那里取来的。"她笑着说。剑已经破损，无法继续使用，Paola 让我去找达芬奇帮忙修复武器。



卷起袖子

ACE UP MY SLEEVE

来到达芬奇的工作室，他说此装备非常精致，并破解了记载着密码的羊皮纸手稿得到了原设计方案，修好了武器。达芬奇拿出菜刀，要剁掉主角的中指，这是使用袖剑工具必须要付出的代价。我思考片刻，将中指伸出置于桌面之上，达芬奇的菜刀在空中挥下……应声落在桌角之上。"我是逗你玩的，以前为了出剑是需要砍掉中指的，但是经过我的改造已经不再需要这么残忍的奉献了！"达芬奇坏笑着说道。之后达芬奇告诉我再找到手稿就来交给他，应该会派上用场。

试验了一下宛如新的一般的袖剑，利刃伸缩自如。咚咚的敲门声打断了我们的谈话，达芬奇被皇室的审查官带走了，审查官说有人看到达芬奇与我在一起，厮打他让他交代我的下落。慢慢走到敌人背后暗杀他，抱起敌人的尸体跟着达芬奇到房中指定的地点放下，这里堆积着不少尸体，不过达芬奇可不是什么疯子谋杀犯，这些是官方送来的死囚犯的尸体，给达芬奇做研究用。

法官、陪审团和行刑者

JUDGE,JURY,EXECUTIONER

到 Santa Croce 的艺术展上找 Uberto 复仇。Lorenzo 和 Uberto 之间产生了矛盾，都是权力之争。不要被发现，跟踪 Uberto，混迹在人群中进入艺术展所在的小区内，靠近 Uberto 后上前刺杀他，并取得了 Uberto 的信。

低调行事

LAYING LOW

再次见到 Paola，她告诉我如何降低自己的恶名。回去见妹妹 Claudia，她还不知道父亲和兄弟已经被害死，她泣不成声。我将他搂在怀中，轻声安慰她。失去亲人的伤痛自然难以平复。但如今要集中全部精神，找一个安全的地方躲过整个家族的灾难，去邻城 Villa 投奔伯父。



再会

ARRIVEDERCI

要护送 Maria 和 Claudia 离开佛罗伦萨到 Monteriggioni（Villa Auditore）。依靠混迹、撒钱到达目的地，雇佣妓女吸引堵住路口的守卫，我们安全逃出了佛罗伦萨城。在原野间赶路，一路上妹妹都在问着各种各样的问题："我们要怎么办？他们会怎么对待我们的房子？"

"我不知道。"我又如何知道这些？

"他们……会将父亲和兄弟入土埋葬吗？"

我停下脚步，低头说："会的。"脑海中闪过父亲和兄弟被实行绞刑的画面……

记忆片段 3 SEQUENCE 3 愿死者灵魂安息 1476 年 –1478 年 REQUIESCAT IN PACE

护航

ROADSIDE ASSISTANCE

护送 Maria 和 Claudia 到 Monteriggioni。路上遇到 Vieri，他再次把刀尖指向我，他的手下冲过来。我正面与之交锋。干掉他的几个小兄弟后，他让所有人冲过来。单凭双手和袖剑，我还是很难对付这么多的敌人。正在这时，箭从远方射向敌人，我们的援军到来，一个大叔带领他的手下及时赶到，接过他丢过来的长剑，我们合力击退了 Vieri 的人。

安全之后，伯父张开双臂，用意大利口音朗朗上口地喊出："It's a-me, Mario！（是我，马里奥！）"



温暖的家

CASA DOLCE CASA(HOME SWEET HOME)

与马里奥一同逛逛 Villa Auditore。伯父的祖辈建造了 Villa 城，它已经有 200 年的历史，在我的记忆中，Villa Auditore 和佛罗伦萨是敌对关系，但伯父说历史就是这样的，今年是敌对，明年就是友邦，这样的拉锯从未停止。我告诉马里奥发生的一切，伯父告诉我父亲并不只是一个普通的银行家，伯父会帮我找到一切的缘由。

熟能生巧

PRACTICE MAKES PERFECT

跟马里奥学习新的战斗技巧，踏步、反击、嘲讽、脱离战斗（LT 锁定敌人进入战斗后，再按 LT 解除锁定，按住 RT 奔跑开回避战斗），最后和马里奥亲自过招并打败他。训练完成后，伯父转身离开，他的手下人告诉我 Vieri 一直在骚扰 Villa 城。到伯父的书房，他已经带人去讨伐 Vieri 了。实际上，Vieri 并不只是一个爱玩的小青年，他是佛罗伦萨第二大银行家族——Pazzi 的最年轻的成员，他肆意浪费家族的财产，并且争强好胜，掌控了赌船、赛马等多种赌博行业，当然，是用欺诈手段进行垄断的不正当行径，假如有哪个人凭借好运赢了一场，那么 Vieri 一定会在自己家宴请胜者，当然，这会是胜者最后的晚餐。



上楼来到姐姐和母亲所在的房间，母亲跪在床前对着羽毛祈祷，她已经很久没有说话。以后找到羽毛可以拿到这间房中放倒侧室的盒子里；找到雕像可以放到城堡外围的基座上；在城堡前的圆形训练场前和人对话可以进入战斗训练。

轮回

WHAT GOES AROUND

我要帮助马里奥和他的手下刺杀 Vieri。从 Villa 城赶出来，骑马狂奔（按 A 或 B 都可以骑上去，摇杆移动，按住 RT 加速移动，RT+A 疾奔）到 Tuscany 城。马里奥和他的人已经准备就绪。跟着马里奥到城下，他给我新的武器飞刀，利用飞刀杀死房顶的敌人后下来打开门让马里奥和他的手下进城。在城中，我看到 Vieri 和 Uberto 串通在一起，他们

TIPS 游戏中提到了 4 个家族，偏向正义一方的有主角 Ezio、Mario 的 Auditore 家族、Lorenzo 的 Medici 家族；偏向邪恶一方的有 Vieri、Francesco、Jocobo 的 Pazzi 家族、Emilio、Siolvio、Marco 的 Barbarigo 家族；罪魁祸首是 Rodrigo Borgia，Pazzi 和 Barbarigo 家族都是受他指使。这样敌对关系一目了然。

的目标就是马里奥。Uberto 转身离开后，Vieri 和其手下与我们展开战斗。刺杀 Vieri，当他倒在地上，我已经进入狂怒的状态，用匕首连续戳着他的胸膛，但这让我感到愈加愤怒。伯父上前讲着要善待死者的道理，我渐渐平息自己的怒火，这才是刺客应有的心情。



我并没有得到更多的信息。马里奥递给我一封 Uberto 的信，Uberto 本是 Auditore 一家的挚友，他在外人面前一直公正的象征，当佛罗伦萨的统治者 Medici（美第奇）家族和我的父亲成为他的威胁时，Uberto 便心生歹计，在他忏悔的信中如是说：

记下这些文字只为有朝一日你能了解我为何将 Giovanni 定为叛徒并判处死刑。因历史只为政治和贪婪所撰写，不是憎恨让我如此，而是恐惧。当 Medici 家族占据我们所拥有的一切之后，我发现自己心底的巨大恐惧。为了你，为了我们的孩子，也为了未来。当一个男人走上歧途就没有任何希望可言了。他们给我钱、土地和官职，从我这里得到我曾经的同僚的名单。这就是我如何背叛我最亲近的朋友。在当时看来，以我的角度，我只能如此，即使现在回头看去，我仍旧见不到其他的路……

从 Tuscany 回到 Villa 城，马里奥正在和他的手下庆祝，他毫不掩饰地将最大的功劳安在我的身上——Vieri 死去后，Tuscany 便安分下来，从此 Villa 的人民可以过得更轻松了。

计划突变
A CHANGE OF PLANS

了解 Villa 城，揭开藏在城中的密码手稿（Codex Page）的秘密。先到城堡顶巡视，获得 4 个手稿的位置，全部取得后，回到城堡内见 Claudia，伯父让她开始工作，筹备钱修缮整个 Villa 城，与旁边的建筑师对话，他说花钱升级城市的建筑后，会有更多的游客前来，从而挣取资金，可以有不错的收入。之后在游戏中每过 20 分钟都可以从盒子（Chest）中得到 Villa 的收入，这将是今后重要的资金来源。跟随马里奥通过书架的暗门来到秘密的圣殿内，里面是历史上从威胁中拯救人类的伟大刺客的雕像，其中就有阿泰尔的雕像和盔甲，马里奥说盔甲被锁在里面，只有找到 6 个古墓中的封印石板（SEAL）才可以解开封印取得阿泰尔的盔甲。

记忆片段4 SEQUENCE 4 Pazzi 家族的阴谋 1478 年
THE PAZZI CONSPIRACY

以身作则
PRACTICE WHAT YOU PREACH

两年过去了，重回佛罗伦萨见到达芬奇，通过破解之前获得的手稿学会了新的刺杀技巧，到达指定地点使用木偶练习。从高处落下刺杀下方的目标（Air），扒住边缘刺杀平台上的目标（Ledge），躲在草堆里刺杀旁边的目标并拉入草堆（Hidden Place），回去找达芬奇，完成任务获得双袖剑和金属挡板，这样可以一次暗杀两个目标，而且有了挡板，也可以在装备袖剑时防御敌人的攻击了。

猎狐
FOX HUNT

从达芬奇口中得知 FOX 的地点，在 Mercato Vecchio 附近的绿色区域内开启鹰眼找到 FOX（金色目标）。靠近他时一个小偷将我的钱袋偷走并开始拼命逃跑，当然不能让他跑了！以我的身手，轻松将其扑倒在地，正要痛揍他一顿时，一个名为 Volpe 的线人出现，他阻止了我挥到空中的拳头。他告诉我黄昏时刻 Pazzi 家的圣殿骑士们将会有一场秘密议会，我要去听听他们密谋些什么。

在那儿见
SEE YOU THERE

跟着 Volpe 在规定时间内跑到目标光柱处，Francesco de'Pazzi 会在傍晚与其同伙会面，要想接近就要通过地下墓穴。

古墓的秘密
NOVELLA'S SECRET

只能通过 Santa Maria Novella 的古墓才能到达圣殿骑士的议会地点。从密门进入地下墓穴，搬动墙壁上闪光的机关放下石块打开铁门通过。来到圆形的深井一般的房间中，打开两个机关后前进的通路敞开。守卫分散后通过断裂的半截石柱扒住墙壁上突起的砖块，刺杀两个敌人后搬动机关交换两块方石的上下位置。爬上去，在升起的方石上向左跳，搬动机关后下面的金属大门打开。消灭下方三个敌人后进入下一个房间，追随逃跑的守卫到圆形大厅再消灭一波敌人，正好赶上会议进行。Francesco 和罗马来的 Rodrigo Borgia 共同商议着在大弥撒时刺杀 Lorenzo 的计划，那之后 Borgia 将带领 Pazzi 家族成为佛罗伦萨新的统治者。

推开石棺得到第一个石板封印。

披着羊皮的狼
WOLVES IN SHEEP'S CLOTHING

从墓穴出来见到 Volpe 并告诉他这些消息，我们必须阻止这次的大混乱，阻止谋反者杀害 Medici 家族。来到弥撒的广场，Lorenzo 和他家族的人悉数到场。Pazzi 家的 Francesco 冲出来先刺死了 Lorenzo 的弟弟，然后举剑面对 Lorenzo：“Medici 家族的所有人都将死在我的剑下！”我自然不能让他得逞，混战中保护 Lorenzo 并杀死所有敌人后逃到安全地点。





再见，Francesco
FAREWELL FRANCESCO

下一个目标就是刺杀 Francesco 了。从把守森严的哨塔一侧潜入，在 Palazzo della Signoria 的房顶上见到 Francesco，靠近他后，他会跳到大街上逃跑。如果按上来的路原路返回比较慢，可以选择爬上最高处使用信念之跳直接落到街面上。追上目标并将其扑倒并刺杀。当 Pazzi 家族的首领 Jacopo 在街上向民众宣扬着其口中虚伪的自由时，我将 Francesco 的尸体吊在绳子一端丢下城头，Jacopo 无法掩饰自己的惊慌。

记忆片段5 SEQUENCE 5 末央 1478 年
LOOSE ENDS

千真万确
FOUR TO THE FLOOR

见到 Lorenzo，他说：“6 岁时，是 Auditore 家族救了我和我的母亲，从此我们两个家族结交。我为无法挽救你的父亲和哥哥感到深深的歉意……”

“不，你也无能为力。是 Jacopo 陷害我的家族，他还派人刺杀您。”

“他和他的手下都逃跑了，他现在藏匿得很好，但是我知道他的同党的名字。”有了 Lorenzo 的情报，Pazzi 家族的阴谋集团正式被揭露，这是一个以 Jacopo 为首的 5 人集团，他们中有银行家、神父，甚至比萨城的大主教，他们是我的刺杀目标。Lorenzo 之前从死去的 Francesco 那里找到一张手稿，那莽撞的男人已经不再需要它，Lorenzo 将之送给我。

毒刃
A BLADE WITH BITE

找达芬奇破解 Francesco 的手稿，得到毒刃，用完后可以找医生添加毒药。

回避的战略
EVASIVE MANEUVERS

回到 Villa 城，与伯父学习躲避（DODGE，按 RT+A 躲避敌人攻击）和空手接白刃的缴械技巧（DISARM，空手时 RT+X 的可以夺取敌人的武器）。

完成训练后快速移动到 TUSCANY-SAN GIMIGNANO。城中有 4 个任务开启地点，分别有一个线人告诉你 Jacopo 手下 4 人的位置，任务完成顺序不限。

街头公告员
TOWN CRIER

在 San Gimignano 最高的塔顶刺杀 Antonio Maffei。目标所在高塔之上，直接爬上不去，需要借助其南边的房顶才能到达上方。



欢乐时光
COME OUT AND PLAY

刺杀 Bernardo Baroncelli。

与世隔绝之地
BEHIND CLOSED DOORS

帮助马里奥的佣兵杀死 Francesco Salviati，敌人比较多，指派佣兵攻击。从围墙外房子的屋顶跳入城内打开大门让佣兵进入城里，杀死目标完成任务。

披上斗篷未必就是修士
THE COWL DOES NOT MAKE THE MONK

渗入教堂杀死 Stefano da Bagnone，接任务后得到新道具烟雾弹，利用烟雾弹可以让大批敌人暂时失去行动能力，在刺杀和逃跑时都非常好用。刺杀任务难度较高，敌人非常密集，需要开启鹰眼才能看出隐藏在僧侣群中的守卫，要在目标躲进庇护所前刺杀他。

有友如此，夫复何求

WITH FRIENDS LIKE THESE

下面要尾随 Jacopo 到圣殿骑士的议会场所，然后刺杀他。鹰眼下金色的目标就是 Jacopo，发现他后，其头顶会出现蓝色小箭头。跟踪过程中，如果距离太远，会有提示在 25 秒倒计时内拉近距离，否则任务失败；被他发现的话也会任务失败。地面的守卫太多，很容易被发现，在房顶跟踪目标是最好的选择，以后的跟踪任务也如此行事，当然要注意用飞刀消灭房顶的守卫。当 Jacopo 进入议会地点后，从左侧石墙躲开守卫视线继续前进，在场景内不要乱动，稍等片刻 Rodrigo Borgia 会出现在 Jacopo 面前，并派人杀了这个对其忠心耿耿的老人。Borgia 的手下也已经将我重重包围，两个守卫分别按住我的双手，袖剑正好派上用场，看准时机 QTE 按 X 刺杀两个守卫后先不顾其他人的追踪跑到中间红点处彻底了结奄奄一息的 Jacopo，之后使用烟雾弹逃跑。从 Jacopo 那里得知他们与一个名为 Emilio Barbarigo



的威尼斯男人有着脱不开的关系。

记忆片段 6 SEQUENCE 6 行程忐忑 1480 年 –1481 年 ROCKY ROAD

驾车出行

ROAD TRIP

与 Lorenzo 谈话后获得 Medici 的斗篷，系统会直接给你穿上。想换斗篷的话，在暂停菜单的 IVENTORY 内的 OUTFITS 内选择。在佛罗伦萨带着这个斗篷可以让你的恶名保持在 0，但是如果你做任何



违法乱纪的事情守卫还是会管的（上房顶也不行）。去找达芬奇，路人告诉我他要搬家到威尼斯，而且已经动身，我也要去威尼斯寻找 Emilio，便沿路到 THE MOUNTAINS 追上了正在修理自己的马车的达芬奇，帮他抬起篷车的时候看到了车内的道具，达芬奇充满神秘地对我说："我想我已经找到让人飞到天空中去的方法了！"

度假

ROMAGNA HOLIDAY

开着达芬奇的马车到威尼斯去，路上有敌人冲出来阻挠，他们会爬上车厢攻击，屏幕左侧是马车的耐久度，要保证不减到 0。只能控制马车左右转向，通过左右摇晃马车让敌人失去平衡摔下去，后期会有敌人投下火焰，躲避火焰避免受伤。开过一段时间，我将缰绳还给达芬奇，敌人追杀的是我，并非无辜的艺术家和他的马车，我独自跳下来面对大批敌人。扔下一颗烟雾弹跑到目标地点，终于摆脱了敌人来到了码头小镇 Forli。来到船前找到达芬奇，结果因为我没有通行证，所以暂时无法搭乘到威尼斯去的船。

水岸奏鸣曲

TUTTI A BORDO

美丽的伯爵夫人 Caterina Sforza 被困在水中央，我要将她救出来的话，通行证肯定不成问题。先跳上小船，在船桨处按 B 便可以控制小船了，有节奏地按住、松开 B 键划桨可以达到最快的速度，到伯爵夫人处救下她，再送她到岸边。她万分感激我，说我空闲时如果再到 Forli 来，她定会报答我。在船上，我看着渐渐远去的小镇和伯爵夫人，达芬奇打灭了我的幻想："别想入非非了，她是 Forli 领主的妻子，她的危险程度和她的美丽程度成正比！"

"不过那也正是我喜欢的类型啊！"我靠在船上仰望天空。

我，Desmond Miles，被人从沉沉的思绪中唤醒。从 Animus 上坐起来，看到熟悉又陌生的白制服和女人脸上的粉底口红，我才意识到自己已经回到现代。他们说我在 DNA 的记忆中停留了太长时间，必须要放松一段时间，否则会产生幻像或分不清现实等严重的后遗症。经过长时间身临其境的刺客经历，我的肉体内的某些东西被唤醒了。Abstergo 的人找到我们藏身的实验室只是时间早晚的问题，为了预防他们的侵袭，我们要启动仓库的防御系统，跟着 Lucy 到厂房内，开关在上层，正好是试试我的能力的时候。果然还有一丝古代士兵战斗的幻象出现在我眼前，不过幻象没有持续到 30 秒时间——按照 Lucy 的说法："幻象持续时间不到 30 秒就还没有什么问题，这症状会慢慢消失的。"我也希望如此。利用 Ezio 的技巧，我可以轻松地在仓库的箱子、管子和走廊间攀爬，一共有 4 个闪着红光的开关需要打开，2 个在上层，2 个在下层。Lucy 看到我的变化非常欣慰。我问及为何改为追踪 Ezio 这个线索，而不是继续追踪阿泰尔，Lucy 说一切都和 16 号实验者有关，16 号在 DNA 的记忆中迷失了自己，最终死去，通过他得到的信息与意



大利联系在了一起，那就是新的线索。

开启了全部防御措施后，我跟着 Lucy 穿过走廊，然而一切都变得不对劲，我眼前一片漆黑，暗蓝色的身影晃动，我看到一个披着大披风的女人——那应该是一个女人的身影。接着是头疼，再之后属于现代的钢筋水泥统统褪去，眼前是 Acre 城堡（阿克里，《刺客信条》一代的场景），而我竟然进入了阿泰尔的记忆片段！没有在试验台上却回到了 DNA 的记忆中，我希望这只是一场噩梦而已。鹰眼下，前方的黄色目标在奔跑，我追上前去，她进入城角的高塔，门在她身后关上，借助一侧的扶手向塔上跳跃，之后到中间的小阳台上，这里需要站在阳台一侧的围墙按住 RT+A 爬墙，攀爬到最高点之后推左摇杆正对中间挂灯的木



头柱的方向并按 A 跳才能踩到木头上。爬到顶端见到女刺客（她名为 Maria，是 PSP 版《刺客信条 血族》中的角色），两人相拥亲吻。夜幕将要褪去，阿泰尔从塔顶纵身跳下，留下女刺客一人躺在草垛中，而我的视角竟然没有跟着阿泰尔离开，而是转到 Maria 的肚子里……终于从"噩梦"中醒来，回到实验室，Shaun 不忘挖苦我昏过去耽误了进程。重新躺到 Animus 上……

记忆片段 7 SEQUENCE 7 威尼斯的商人 1481 年 –1485 年 THE MERCHANT OF VENICE

热烈欢迎

BENVENUTO

跟随 Alvise 在威尼斯转一圈，美丽的教堂和古老的钟楼让水城威尼斯气宇



非凡，来到威尼斯最有权势的商人 Emilio Barbarigo 的哥特式宫殿前，Alvise 说近看会更漂亮，但是当前社会形式不好，Emilio 作为商人工会的领导人，滥用职权欺压其他小商贩，想要垄断整个威尼斯的经济。

无法避免的伤疤

THAT'S GONNA LEAVE A MARK

就在这时，一群人便冲进了 Emilio 的宫殿，一个朴素打扮的年轻女人试图从墙壁爬上去，守卫毫不吝啬地将箭射向她。女人右腿中箭后重重摔在地上，拥有相同敌人的人就是朋友，我自然不会坐视不管。她说自己叫 Rosa，一瘸一拐地奔向河边，我一路上帮她清理围过来的敌人。这个顽强且有些粗鲁的女人一路上咒骂着该死的一切，她不容我问起问题，这不是谈话的时间。在半路上，她腿伤实在太重，我抱起她来到河边的小船旁，Rosa 的同伴 Ugo 将她放在小船上，Ugo 划船，我在岸边依靠墙壁伸出的木棍和贴着河岸的狭窄平台前行，击倒试图射杀他两人的守卫。到达他们的住所，Ugo 叫来 Antonio，我将她抱起来，放在院子中的工作台上。Antonio 看看她腿上的伤："贯穿腿肚了，需要先清理一下伤口周围……"

"快给我弄出来！别磨蹭了！"Rosa 一直保持着自己的愤怒。Antonio 折断箭羽，拉住箭头拽出，我帮他捂住伤口（QTE）。Rosa 被送去包扎，嘴中仍旧不断吐出脏字。男人只是轻轻地摇头，从未还嘴顶撞，他说："这是我的软肋，Ezio。"他知道我的名字，看来我的名声已经飘扬过河传到威尼斯城了。

积木

BUILDING BLOCKS

再次推开 Antonio 的门，他说："先喝一杯 Coffee 吧？"我问："什么是 Coffee？"他说："是'咖啡'，一个商人带来送给我的。"说着递给我一个杯子。我接过来尝了一口："要我说，这有些苦。

TIPS Rodrigo Borgia 是教皇亚历山大四世（Pope Alexander Ⅳ），游戏中的很多角色都是历史上实实在在存在过的人，只是改变了一下他们的生平，融入到游戏中，真正的生平可以在 DATABASE 中查看。游戏剧情纯属虚构，如有雷同，都是假的。

应该加些糖才对！”（1480 年的咖啡 ^_^）

“咖啡时间就到这儿吧……”说着他走到模型前，“我们对宫殿的进攻失败，Emilio 肯定会加强对宫殿防守和对整个区域的制压。我们虽然没有共同的动机，但是我们有共同的目标。”共识很容易达成，我帮他重整战力，到时候一起进攻。

攘内

CLEANING HOUSE

寻找并杀死 3 个叛徒。

东施效颦

MONKEY SEE,MONKEY DO

学习 Rosa 的攀爬跳跃的新技巧（CLIMB LEAP）。这样可以扒在垂直墙壁上的突起处按住 RT+A 向上跳，跳起后按住 B 可以抓住上方的横条。

迅雷不及掩耳

BY LEAPS AND BOUNDS

使用刚学会的 CLIMB LEAP 以最快速度爬到塔顶。

脱狱

BREAKOUT

Rosa 在上次的袭击中逃了出来，而其他人则不那么幸运了。在 Ugo 的提议下，我要从 Emilio 手中救小偷们出来。一共 3 波，都有重兵把守。可以想办法引开他们，也可以直接全都杀死，周围没人时打开牢房门，每波都有 4 个人，至少要将其中一个安全送到 Ugo 处，送完一波才能去解救另外一波，可以选择走房顶的路线。

人靠衣装马靠鞍

CLOTHES MAKE THE MAN

从 Emilio 的守卫手中偷来护甲（共 3 处），然后偷一条船送到 Ugo 处。

势在必行

EVERYTHING MUST GO

在我的帮助下 Antonio 的势力已经恢复，可以开始反击 Emilio 了。我要先趁着夜色将 Emilio 宫殿上层的弓箭手都悄无声息地消灭，之后 Antonio 会让手下穿上偷来的敌方护甲伪装成守卫，替换掉这些弓箭手。到宫殿顶顺次消灭 5 个弓箭手，之前救出的小偷可以雇来分散守卫的注意力，Emilio 正在和 Carlo 谈话，Carlo 要他加强自己的保护措施，而 Emilio 觉得已经打败 Antonio 的手下就无需顾虑太多，Carlo 提醒他刺客——也就是我 Ezio——已经来到威尼斯，而他并不知道我已经在他身边可以清楚地听到他的声音了。之后 Carlo 离开，只剩下 Emilio 一人，从上层接近并刺杀他，Emilio 躺在我的怀中，还诉说着自己的一切行动都是为了“秩序”。之后所有的敌人都被 Antonio 布置的弓箭手消灭，他以最简单的方法——金钱——答谢我，除此之外，我需要 Carlo 的情报。



记忆片段 8 SEQUENCE 8

需求乃发明之母 1485 年

NECESSITY,MOTHER OF INVENTION

一丘之貉

BIRDS OF A FEATHER

尾随圣堂骑士到他们的议会地点并窃听内容。依旧是从房顶跟踪，到教堂的大院子内，在上层等待，三人见面后，Carlo 提醒同伴我的存在，他们之前的计划都要重新部署。继续跟随三人，他们与 Borgia 会面，并商讨刺杀总督（Doge）的阴谋，他们要在总督的食物中下毒毒死他。之前的 Pazzi 家族的失手让 Borgia 非常失望，他这次不希望 Carlo 再次失败。原来他们有如此的野心。

失败之后……

IF AT FIRST YOU DON'T SUCCEED

寻找潜入 Ducale 宫殿的路。到已经被 Antonio 等人占领的 Emilio 的宫殿内，Rosa 热情亲吻我的脸颊，而这次我可不是来玩的。给 Antonio 讲述了 Borgia 要暗杀总督的阴谋，他愤怒地嚷道：“他们竟然称我为罪犯！谁才是真正的高尚的贵族？我觉得我们——佣兵、小偷、妓女——才是，当那些所谓的贵族在上层社会尔虞我诈贪婪地扩张自己的势力、汲取更多钱财的时候，是我们在让整个社会运作！”是刺杀 Carlo 的时机了，和 Antonio 在其宫殿外侦查了几个地点之后，整个城堡守卫森严，他抱怨说：“没有进去的路啊……看来只有用飞的才行！”

“飞行？那也许并非完全不可能的事情！

不入虎穴焉得虎子

NOTHING VENTURED,NOTHING GAINED

推开达芬奇的房门，我指着挂在房间中的飞行器问：“现在能用了吗？”

“哦，这只是一个雏形，”达芬奇还没来得及和我问好，很少见我如此开门见山，“还不确定。”

“你试验了吗？”

“当然没有……那需要一个人从塔顶乘着他飞下来，哪有那么疯狂的家伙？”

“莱昂纳多，我想你已经找到那个疯子啦！”我将双手抱在胸前，一副胸有成竹的样子。

站在高处，达芬奇对我——疯子飞行员——讲解飞行的要领，包括如何掌握平衡，通过向下压飞行器让气流托着自己上升，向上抬让自己下降。我充满信心地乘上飞行器，我真的飞了，在空中翱翔，





速度还不错，只是……我的高度一直在下降，我结结实实地撞上了墙壁……

“它确实飞了！”

“没错，但是永远也飞不到宫殿里！”在达芬奇的工作室，我摸着撞得晕乎乎的脑袋与他争论着。

“它不是为了飞行远距离而设计的……不过……如果能找到一个可以增加它在空中滞留时间的方法……”

Antonio 推门进来，我将天才艺术家、哲学家兼科学发明家的达芬奇介绍给他，还有他这个飞不了多远的“烂货”……“这不能怪机器！我的设计是没有问题的！”达芬奇挥舞着手中的设计图为自己的“杰作”辩护着，“是我的错……这没办法完成，我没有办法增加它持久飞行的能力，见鬼去吧！”他愤怒地把设计图丢进火里，而那轻飘飘的纸片在火焰上方借着热空气飘了起来。“太棒了！简直是天才！在它下面点火，热空气可以将它重新推上天！”

“一堆火又有什么用处？”我不解的问。

“当然不是一堆，而是一串！从这里一路连到 Ducale 宫殿！”

好的开始是成功的一半

WELL BEGUN IS HALF DONE

“我的人可以做到！”Antonio 发话了，“Ezio 清理路上的守卫，我派我的人到必要的地方点火！”消灭所有的目标是我的长项，轻松搞定。

罕见的飞行

INFREQUENT FLIER

下面就要驾驶达芬奇的飞行器飞到 Ducale 宫殿并刺杀 Carlo 了。乘上飞行器后先看下地图，大致了解火焰都在哪里之后比较容易成功。飞行途中按住 LT 锁定房顶的弓箭手飞过去，可以踢倒目标，但是过多瞄准敌人会影响路线的选择，因此踢一个解开成就 / 奖杯即可。飞到目标地点后，我跳下飞行器落在城堡上，失去飞行员的机器继续向前飞，撞倒了两个还不清楚状况的守卫之后，一头栽进水中。正在下棋的 Carlo 和总督听到响声，总督惊慌失措，而 Carlo 却完全不在意：“肯定是孩子们在玩烟火，不用管他们，该你走了。”他一心注意的只是如何暗杀总督。

不能被守卫发现，必须潜行过去刺杀 Carlo，直接向前，扒住边缘到尽头落下，沿着尖刺铁围栏下方的边缘爬到尽头，小心对面的守卫，按 RT+A 翻身跳到长方形金属平台上，来到光柱目标地点。

“不要喝酒！”我大声提醒总督。

“已经太晚了。”Carlo 看着总督将空空如也的杯子掉落在地上，他步步后退，开始逃跑。

“对不起了，总督，我已经尽力尝试。”我看着总督吐出一口鲜血，然后跳出窗户追杀 Carlo。他一边跑一边喊着：“刺客杀死了总督！刺客杀死了总督！”死到临头还不忘嫁祸于我，我将袖剑刺穿他的胸膛，看着他花白的胡子和满是皱纹的脸庞：“一个刺客死在另外一个刺客手中。”

“我们都是一样的，脑子中只有谋杀。”Carlo 说。

“不，我是为善杀人，为了更多人的幸福。”

总督指着 Carlo，充满怨恨地说出人生的最后一句话：“你竟然敢杀我！”同一句话，他重复了两次，然后倒在地上。所有人，除了地上的另外一具尸体外，应该都认为他指的是我。我仓皇逃走。

记忆片段 9 SEQUENCE 9 狂欢节

1486 年

CARNEVALE



知识就是力量

KNOWLEDGE IS POWER

“你竟然还活着！”这是达芬奇见到我的第一句话，“听说你杀了总督？”

“不，我试图救他，但是没有成功，而且所有人都认为是我干的，于是我成为了威尼斯的最高通缉犯……你有没有面具可以戴？”

“有，现在正好是狂欢节（基督教大斋节的前一天），大家都会戴上面具，没有人会注意到你！”

我将刺杀 Carlo 时得到的手稿交给他，这次不是袖剑的图纸，而是一种装在腕部的火器，而且它只有蜂鸟那么小，下面我就要试试这支袖剑的副武器了。达芬奇称他为……手枪（Pistol）！到达练习场，水对面立着 3 个靶子，锁定目标，按住 X 将瞄准线逐渐汇聚起来，汇聚时间越长命中几率越大，摧毁全部三个靶子任务完成。现在要对付的是新总督 Marco Barbarigo，达芬奇让我去见 Antonio，还有“Sister” Teodora。“是修女还是妓女们的大姐？”我心生疑惑。

不幸的姑娘

DAMSELS IN DISTRESS

Antonio 在妓女群中左拥右抱，开心得很。他看到带上面具的我笑出声来，并将我——他口中“威尼斯最有天赋的男人”——介绍给 Teodora，一个穿着修女服装的妓女，也是其他妓女的“妈妈”。我反讽他：“没想到你这方面的需求竟然是有信仰的！”这可有点儿惹恼了 Teodora，她严肃地讲述着人与信仰的关系，而就在这时，有人在房间后门刺杀了 Teodora 的一个女人后仓皇逃走，她指着凶手远去的背影对我大声说：“是看看你到底有多大天赋的时候了！”



节日中的威尼斯异常美丽，数不清的彩旗悬挂在空中。敌人派来的刺客一味地奔跑，并威胁我每再靠近一步就杀死一个无辜的市民。1 个，2 个，3 个，我必须步步紧逼，我不能放他走，否则将来会是无法计数的死尸。

睿智的修女

NUN THE WISER

各种灾难总是伴随在我的身旁，我要早日结束这动乱的日子，而现在，一切的关键都在能否成功刺杀 Marco 身上。Teodora 说 Marco 会参加一个总督举办的高级舞会，但是只有佩戴黄金面具才能混进去，而每个面具上都有独一无二的编号，我们无法伪造它，不过她说还有一个办法。跟着 Antonio 和 Teodora 来到街上，我问起她——一个妓女——难道真的是修女？她回答我：“这有什么矛盾吗？我是修女，也是一名妓女。我们并不像更多的人那样只是将虔诚表现出来，我用我的思想，而不是我的身体去坚持自己的信仰。但是也没有教堂愿意收容我这样的女人做修女，于是我创建了属于自己的‘教堂’，在这里，我让男人更加坚强。”

说话间来到集市中央，舞台上，活跃的主持人讲述着游戏的规则，赢得四场比赛胜利的人可以得到最大的奖赏——黄金面具，每年只有这一个名额，让普通人也能参加总督最爱的舞会的名额！

丝缎争夺战

RIBBON ROUND-UP

狂欢节里，每个女人都会将丝缎（Ribbon）带在身上，比赛的要求是偷取最多的丝缎。在 5 分钟之内取得 25 个以上即可（每个人不止带一卷），小心不要被守卫抓到。

预备，跑！

AND THEY'RE OFF

要在 2 分钟内完成赛跑，沿途要经过 16 个光柱，不要遗漏，选择最短路线，时间非常紧。

夺旗战

CTF

在 1 对 1 的夺旗比赛中取胜。取得场景中的旗子（光标处）并成功带回自己的出发点获得一分，如果对方取得旗子，可以追上并夺回来（扑倒），先获得 3 分的一方取胜。路线比较简单，开始后直接从高楼向着目标跳下，费血也不要紧，因为这里肯定摔不死，起身后直奔旗子，取得旗子右转直接爬墙到楼顶，沿路返回起点即可得分。

欺诈之人从无羞耻之心

CHEATERS NEVER PROSPER

赤手空拳的战斗，战胜所有参赛选手取得最后的胜利。使用嘲讽加反击是最轻松的战术，先击倒几个杂鱼，Silvio 的手下 Dante 会上台比赛，然而打到了壮汉却逃不出小人的暗算。Silvio 塞钱给裁判，4 个全副武装的敌人冲进比武场，既然敌人已经兵刃相向，自己当然也不能吃亏，拔剑！完成了 4 项比赛，站在领奖台上，我的嘴唇又挂了彩。宣布结果时，Silvio 大声的咳嗽让裁判胆战心惊，最终，还是金钱让 Dante 这个失败者拿到了黄金面具。

大事件

HAVING A BLAST

“对不起，Ezio，我们没想到 Silvio 会使出如此下贱的手段。”Teodora 抱歉地说。这时候侦查的人前来报告消息，Dante 正带着面具穿过城市前往舞会，我要冲过去宰了这个畜生夺回面具，Antonio 冷静地阻止我：“你不能这样杀了他，当他们发现自己的人没有到达舞会现场必将心生疑惑，假如找到尸体的话更会取消舞会，我们就什么都没了！”Teodora 提议让她手下的妓女帮我偷回黄金面具。在绿色区域用鹰眼找到金色的目标 Dante，雇佣妓女并让他们分散 Dante 的注意力（LT 锁定 Dante 后按 Y）。从背后靠近 Dante 按 A 偷到面具，之后直奔目标舞会地点。我在门口换上黄金面具（自动更换），Teodora 告诉我 Marco 过在一会儿会在船上做演讲，开讲之前一定不能被守卫发现。雇佣妓女在场景内安全滞留 1 分钟等待演讲开始，雇佣一组妓女后缓慢靠近下一组，以补充用以伪装的人群数量。1 分钟后 Marco 开始演讲，顾不了太多，冲上去用袖剑刺穿他的胸膛。

“死亡来得太快，我还没有准备好。”这个刚刚当上总督的男人的哀怨尽显他的卑鄙和懦弱。

“很少有人能做好迎接死亡的准备。”

回到 Antonio 那儿，所有人都热烈欢迎我的归来，他们称我为威尼斯的救世主。



记忆片段 10 SEQUENCE 10 压倒性力量

1486 年

FORCE MAJEURE

牢狱中的战士

CAGED FIGHTER

在 Aononio 的宫殿会见了 Agostino Barbarigo，他是 Marco 的兄弟，但是这个稍胖的男人坦言不会犯兄弟那样的错误。我们明知 Barbarigo 家族的最后一人 Silvio 藏身于威尼斯军械库（Arsenale），但是想干掉他可不那么容易。我们需要组建一支更加强大的队伍才行，被关在监狱中的 Bartolomeo 是非常合适的人选，我要去救他出来。到绿色区域（同时也是警戒区）看到守卫把守的监狱后便确定下目标，从旁边雇佣一组小偷支开守卫，救出 Bartolomeo。

不放弃一个同伴

LEAVE NO MAN BEHIND

逃到 Bartolomeo 的房间外，他就迫不及待地大喊：“Bianca，我的 Bianca，她不要出什么事儿才好啊！”Bianca 一定是他心爱的女人吧。他冲进房间翻箱倒柜地寻找，当我还在纳闷为什么会用这样的寻找方法时，他就从桌子下面找出了她——一把漂亮的双手长剑——Bianca。向他说明我的来意，他非常愿意一起杀死 Silvio，但是要先去 Castello 区救出他的手下。

排兵布阵

ASSUME THE POSITION

重整队伍后，敌人仍旧人多势众。家族同伴被刺杀后，Silvio 做了最充分的准备保护自己，他将自己的手下分散开，安置在城市各个角落，不过如果开战，



分散的士兵重新聚集起来仍旧不容易取胜，将我们的佣兵布置在城内吸引住不同地区敌兵的注意力，才容易向目标下手。带领佣兵到 Bartolomeo 标记的 4 个地点杀死敌人，并让佣兵埋伏在目标地点等待进攻。

一箭双雕

TWO BIRDS,ONE BLADE

阵势排布好之后，到观望点等待 Bartolomeo 发出进攻的信号。天空中绽开漂亮的烟火，城中刀剑相撞的火花与夜晚的灯光混为一片。Bartolomeo 在市井中与 Dante 短兵相接，我过去帮助他，Dante 见势不妙转身逃跑，杀掉冲来的两个守卫后跟着 Bartolomeo 追上 Dante，使用重武器的 Dante 较难对付，在其攻

TIPS | 屋顶有鸟停留的地方可以大胆跑过去向前跳跃，这些鸟巢一样的地方是游戏中特意安排的提示。

击时躲避并还击才能奏效。Dante 已经无法抵挡我的下一次进攻时，Silvio 叫他快逃。要在 5 分钟内干掉两人，否则他们就会坐船逃跑，追踪并不困难，船上的战斗比较麻烦，地形窄，还没有同伴分散敌人的注意力，正面硬拼要多变换站位才能对 Dante 造成伤害，推荐先



刺杀 Silvio，然后消灭所有杂兵，最后再专心对付 Dante。两个人的尸体都躺在我面前，我才知道所有人都被骗了，Silvio 没打算做什么总督，也不要威尼斯的任何权利，他所做的一切只是为了分散我们的注意力，Barbarigo 家族和他们的首领 Borgia 真正的目的是赛普罗斯岛（这也是 PSP 版《刺客信条 血族》的舞台），这就是为什么他们要坐船出行的原因。Bartolomeo 感谢我所做的一切，正直的战士重新执掌了威尼斯的军队，这座美丽的水城终于有了属于自己的和平和宁静。然而我没有心情参与威尼斯人的庆典，我的下一个目的地非常明确。

记忆片段 11 SEQUENCE 11 另一个我 1488 年 ALTER EGOS

我独自坐在威尼斯河边的长椅上，一个人静静地思考。Rosa 走过来，轻拍我的肩膀：“在想什么？怎么这么严肃？”

“今天是我的生日。从我的父亲和兄弟被害到现在，已经过去十年，这十年间我一直在刺杀与此事相关的人，现在终于接近罪魁祸首了，然而我不知道这一切到底是为了什么……”

“不要这么沮丧，Ezio，看这一片和平的景象，这些都是你的功劳！”Rosa 指指身旁安居乐业的人们，“那它就当生日礼物送给你吧！这是到赛普罗斯的船队的日志，他们明天就要入港了……”

我开心地笑了，她淘气地将小本子伸到我够不到的地方，逗得我手舞足蹈。这时候达芬奇来了，他和我说起重要的事情——从 Barbarigo 那里取得的密码手稿中隐约记载着密室（Vault）的事情，但是仅凭手稿无从得知实情。我想起自己的伯父马里奥很早就对我说过先知、预言和密室的事情，找到线索就能进入密室得到神秘的宝藏，回想起来，每一个刺杀的人手中都有一份手稿，敌人既然将记载密室的手稿视为珍宝，那么这一定也是他们的目标。

“伊甸园的碎片——当第二片碎片被带到悬浮的城市——先知便会出现——只有先知才能打开密室的门……”达芬奇重复着手稿中的内容，事情渐渐有了头绪，当初伯父告诉我这些的时候我还太年轻，根本没有仔细思考其中的联系，以为只是一个老人的胡思乱想。而现在想起来，他们杀害我的家人、Medici 家族和总督，一切都是为了手稿。



耐心之人

ALL THINGS COME TO HE WHO WAITS

从赛普罗斯回来的船停在港口，一个守卫抱着什么东西从船上下来，然后飞奔离开，要将货物送给 Borgia。我看到伯父马里奥也在一侧的角落露出头来，不过我还不知道他来这里做什么，现在跟踪运货的守卫是最要紧的事情，跟随他来到哨卡前，他在守卫的要求下重新打包货物。我只有 90 秒时间刺杀他并穿上他的衣服伪装成送货人，并且不能被任何守卫发现。从右侧的货物堆跳起，攀爬墙壁到顶端，躲开几个弓箭手的视线，从上空直接跳向目标。

联合作战

PLAY ALONG

穿上他的衣服，还挺合身，拾起旁边已经放入盒子的货物，在守卫的催促下紧紧跟在他身后，不能有任何一点儿差错，不要碰到路人引起他人注意，如果盒子掉了赶紧捡起来跟上前面的守卫。来到 Borgia 面前，我刺杀了周围的 3 个守卫（QTE）。我质问只身一人的 Borgia：“先知在哪儿？这个盒子中有什么？你们的最终目的又是什么？”

“先知？我就是先知！”Borgia 如是说。

第一次与 Borgia 交手，没想到他还会两招。将他打至濒死，他会叫守卫出来并补满血，这时不用管 Borgia，消灭所有守卫后，伯父、Antonio、Bartolomeo、Volpe 等人都出现在我身旁，Borgia 也叫来了更多守卫。我盯住自己的杀父仇人 Borgia，一剑剑砍在他的身上，当他奄奄一息时，我准备上前彻底解决他，然而成功从我的指尖溜走，佯败的他将我推倒，然后转身仓皇



逃走。我起身要追时，忽然间，包括母亲、Paola 在内的所有人都出现在我面前……原来我身边的所有人都是刺客。现在还无需抓住 Borgia，我们已经得到伊甸园的苹果，神秘的先知并不存在，他们已经找到我，一个在他们的守护下慢慢成长的男人，一个由他们训练出来的最强的刺客。

漆黑的夜，刺客们站在独立的塔顶，我们重复着刺客的信条：“一切皆为假象，所有行为都可行，潜伏在黑暗中。”

我已准备好成为真正的刺客，伯父拿起烧红的钳子在我的手上烙下刺客一族的印记，我之前认识的所有人，母亲、伯父、盗贼首领、妓女……他们每个人都能从高高的塔顶纵身跃下，这是信念之跳。

记忆链忽然中断，中间数年的记忆片段不知为何而破损，无法读取。再接下来的记忆片段中，时间已经退后了 10 年，Borgia 成为了罗马的教皇。通过汇集起来的信息，为了再次和 Animus 同步，我要找到全部的 30 张手稿（Codex Page），将他们拼接起来可以找到密室的方位。现在所有手稿都会标记在地图上，通过快速传送点到达过去的城全部找到后回到 Villa。找达芬奇破解密码手稿后，将它们全部放在密码墙上，终于再次和 DNA 中的记忆同步。

记忆片段 14 SEQUENCE 14 我来，我见，我征服 1499 年 VENI,VIDI,VICI

特殊标记

X MARKS THE SPOT

将 30 张手稿摆在密码墙壁的框架内，打开鹰眼，方向键选择方块，按 LT 或 RT 旋转，将线条拼成一张世界地图。把之前在港口从 Borgia 手中取得的“苹果”放到密码墙前方的石架上，激光射出，但是我们还缺最后一样东西，第二片伊甸碎片——罗马教皇的手杖。

祝你好运

IN BOCCA AL LUPO

最后的任务，渗入西斯廷教堂，刺杀已经成为教皇的 Rodrigo Borgia。来到罗马，借助箱子扒上墙壁伸出的木头，左行跳到空中悬挂的木板上，面向墙壁跳跃扒住墙壁上突出的砖块，扒住砖块向右跳攀上悬挂木板的木棍，之后再继续向上。城上只有一条路线，在不被守卫发现的状态下才能打开机关开门，可以潜行也可以杀死所有守卫。一直向前来到教徒聚集的走廊内，这里一旦被守卫发现就会任务失败，混进教徒群中，跟着移动的教徒在走廊中前进，逐一刺杀守卫。

来到教堂，Borgia 正在传教，从上层接近他，在悬挂的木板上一跃而下，将袖剑刺中这个充满野心的男人：“我以为我的信念已经超越了‘复仇’这个狭隘的意向，但是我确实等这一刻等了太久，失去了太多……安息吧……”

“我可不这么认为！”Borgia 竟然没有死，他用自己的黄金禅杖——伊甸园的碎片——将我弹开，并用力地将禅杖砸向地面，一股莫名的力量让大厅内所有教徒都晕倒在地，我却纹丝不动。“为什么你能抗拒它的力量？”他看到我腰间的挂兜，“原来是带着‘苹果’，快把它



交出来！”

“你去死吧！”

“战士果然就是打仗的命，最后一次享受战斗吧！你马上就要去见你父亲了！”

我释放出伊甸苹果的力量，数个分身将 Borgia 围住，剑对长枪一样的法杖并不占优，不过凭借丰富的战斗经验，依靠灵活的躲闪还是让 Borgia 步步后退。他施展最后的法术，法杖的力量将我弹倒在地，而他却好像融进空气中一样消失不见，静静走到我的身旁，死死地踩住我的手臂，他取走了苹果。将苹果放在法杖顶，光芒更甚，无形的力量将我抓起悬在空中。他慢慢靠近，掏出匕首刺入我的胸膛，然后转身通过密道离开。不知道过了多久，我才缓缓醒来，周围是依旧昏迷的教徒，有护甲在，匕



首刺出的伤口并不是非常严重。在鹰眼下，我找到正面墙壁上的两个机关，分别按下之后，密道的门打开。在祭坛中，Borgia 无能为力地敲打着墙壁，他也不知如何才能打开通往密室的门。

我漫步上前，看着这个绝望的男人，我将袖剑和长剑都扔在地上："不再使用武器、古代遗物和你的那些下贱伎俩，让我们好好打一场吧！"

"好啊！如果你想这样玩的话。"

"这里面到底隐藏着什么？"

他嘲笑道："你们万能的刺客们竟然不知道密室中到底隐藏着什么吗？那是神居住的地方！"

"你觉得神会住在这里？"

"当然，罗马虽然不是云中的圣城，但是至少这里一直飘荡着赞颂神灵的歌声，有天使在这里飞翔。进入密室，我将用这苹果和法杖将神消灭，从而得到他的力量！"

"弑神？你难道不是教皇吗？"

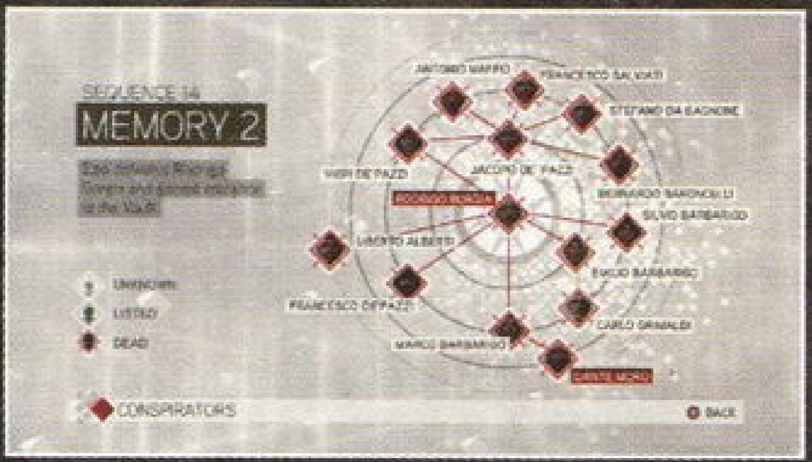
"教皇，这只是让我接近神的阶梯罢了。你以为我会相信那些荒谬的书经上的内容吗？它欺骗了人类数千年！"

我将他按在地上，他大声叫着："你不能从我手中夺走他！不能！"

"我不会杀你，杀了你也无法带回我的家人。"我从他手中夺回法杖和苹果，它们放出耀眼光芒，墙壁收入地下，我进入密室，一个似乎全息影像形成的女人立于中央，我将苹果递给她，她告诉我，她死前名为密涅瓦（Minerva），而之后又以一些其他的神灵之名存在。她不是神，来自其他的地方，他们的科技要更加发达，能够看透时间，而人类还未能达到可以接受这些知识的地步，也许永远不会。她说："你也许不能理解我所说的一切，但是你必须将我的话带给世人，这就是你被选为'先知'的理由。当我们还活跃于世间时，你们人类意依靠人数众多的优势抵制我们，我们双方都渴望着战争，一场大战将整个世界毁灭，我们利用先进的科技再次创造你们，为你们建造家园，而我们基于此继续存在。但是我们亦非万能，在你们再次燃起的火焰中，我们即将消亡。你现在要做的，是将我的信息带与世人，让他们停止无畏的战火，停止摧毁庙宇，只有这样，你们的世界才能延续，也将更加美好。就到这里，我即将离去，而剩下的，就全靠你了，Desmond。"

"什么？谁是 Desmond？我并不明白！等等，我有太多的问题！"

她未等我的话语完结，便已消失在无穷的黑暗中。



回到现代，Lucy 将我唤醒："Desmon！他们来了！"Lucy 将袖剑递给我，"快戴上它，我们去卡车那里！"跟着 Lucy 向外跑，她说远处还有一处安全屋可以让我们藏身。Vidic 带着手下出现在我们面前，他要我和 Lucy 跟他回去，要跟他继续进行他的研究。

"不！"Lucy 坚决地说。

"我曾经救过你一次，你就这样报答我？"Vidic 说。

"你救我，是为了能继续在其他人身上进行试验，为了摧毁更多人！"Lucy 说。我想起研究室内无数的 Animus。

"又是这样重复的争论，你仔细回想一下吧，你一直都是站在我这边的！你手上沾着他们每个人的鲜血。"



这样的争论确实没有任何意义，Vidic 的十几个守卫一起冲过来。有了袖剑，这些现代的电棍似乎都失去了力量，干掉 Vidic 的所有手下，他无奈地逃走。而我们也将踏上北去的路程。这些圣殿骑士还不是最终的敌人，我们前面的路还相当漫长。

"那密室中发生的一切到底是怎么回事？我完全不明白！"我晕乎乎地说。

"地球的磁场正在发生变化，地壳活动非常活跃，如果再这样下去，世界就会毁灭了。而这一切的原因，似乎都是我们人类的过错，我们在第二轮中把整个地球搞砸了。"Lucy 也不太确定地解释着一切，这听起来和"2012 大预言"很像。

"我继续研究录下的磁带，你继续从你的记忆中找寻线索吧！"

到达北方安全屋的路途还很遥远，事不宜迟，我就在车里躺到 Animus 上开始寻觅吧……

成就／奖杯简要指南

本作的成就／奖杯并不太难，不过关键在于收集要素。随正篇流程一定可以取得的成就不赘述，下面列出需要额外行动才能取得的项目。只需要一周目即可取得全部成就／奖杯，需要注意的是：其中有一个成就／奖杯如果错过就需要进行二周目——Fly Swatter，在飞行任务中踢倒一个敌人取得。

成就／奖杯	取得方法	成就点数	奖杯
探索 6 个古墓的相关成就	完成所有的 6 个古墓就可以取得这些成就／奖杯，开启观察点后才能在地图上看到古墓的图标	—	—
Fly Swatter	使用飞行器飞行时按住 LT 锁定敌人，就会飞过去踢倒他们，因为无法选关开始任务，所以如果想一周目取得全成就，一定要在"INFREQUENT FLIER"任务中完成踢敌人的成就！	5	铜
Myth Maker	找到 Villa 的 8 个塑像	5	铜
In Memory of Petruccio	找到全部 100 个羽毛	30	铜
Tip of the Iceberg	用鹰眼调查一个象形文字	10	铜
A Piece of the Puzzle	找到象形文字后解开谜题	10	铜
Vitruvian Man	找到记录 16 号试验对象的 20 个影像片段	20	铜
Street Cleaner	找一个草堆，杀死守卫后按 B 扛起尸体，走到草堆旁扔进去，一共藏 5 个即可	10	铜
Messer Sandman	在 Villa 的武器训练场选择 SPECIAL MOVES，学习 UNARMED COMBAT，之后空手时就可以按住 X 键抓沙子丢敌人，必须同时让 4 个守卫中招，最好在他们没有警惕且不动时，也可以聚集敌人后扔烟雾弹让他们暂时失去行动能力再投沙子	10	铜
Sweeper	花 10000 块学会长柄武器的特殊攻击，打到重装甲的守卫捡起长枪，按住 X 发动挥扫攻击，一次将身边的 5 个守卫同时击倒	10	铜
Doctor	先用毒刺中一个 NPC，然后从空中（高处跳下）暗杀	20	铜
No-hitter	在 "The Cowl Does Not Make the Monk" 章节，隐藏为僧侣的守卫血少，开战，全程防御并小心反击，连续反击 10 次且中途不受伤	20	铜
Kleptomaniac	偷 1000 块钱，可以用 500 块贿赂传令官然后马上偷取，再做一次就完成了	10	铜
Lightning Strike	按住 RT+A 连续奔跑 100 米，跑就好了，直到解开成就	10	铜
Assassin For Hire	第五章开始处，可以接刺杀任务时，完成 Lorenzo 给你的第一个刺杀任务	10	铜
Steal Home	完成一个和小偷赛跑（RACE）的支线任务	10	铜
Art Connoisseur	在 Florence 和 Venice 的艺术品商店分别购买一幅画	10	铜
Show your Colors	在所有的城市里都穿一次 Auditore 的斗篷（Auditore Cape）	10	铜
Perfect Harmony	将自己的衣服在 Forli 的裁缝店换成 Wetland Ebony 和 Wetland Ivory 两种颜色	10	铜
Handy Man	在 Villa 升级一个建筑	10	铜
Podesta of Monteriggioni	Villa 的建造完成率达到 80%，全部升级建筑不能达到 80%，需要找到其他的隐藏要素增加完成率	30	铜
I like the view	同步 10 个观察点	10	铜
Mailman	刺杀一个 Borgia 的信使，他们会在街上随机出现	10	铜
Red Light Addict	在妓女身上花 5000 块，需要长时间积累，每次雇佣妓女话 150 块，一共需要 34 次	10	铜
Man of the People	在地上撒钱超过 300 块，撒 30 次即可	10	铜
Victory lies in preparation	取得袖剑的所有部件（流程中达芬奇都会给你），升级所有的补给袋（Pouch，裁缝店购买），购买所有的护甲（铁匠铺买所有护甲，并且通过完成 6 个古墓取得阿泰尔的护甲）	10	铜



TIPS 主线流程完成之后，玩家会重新回到意大利，继续在游戏中进行各种要素的收集。

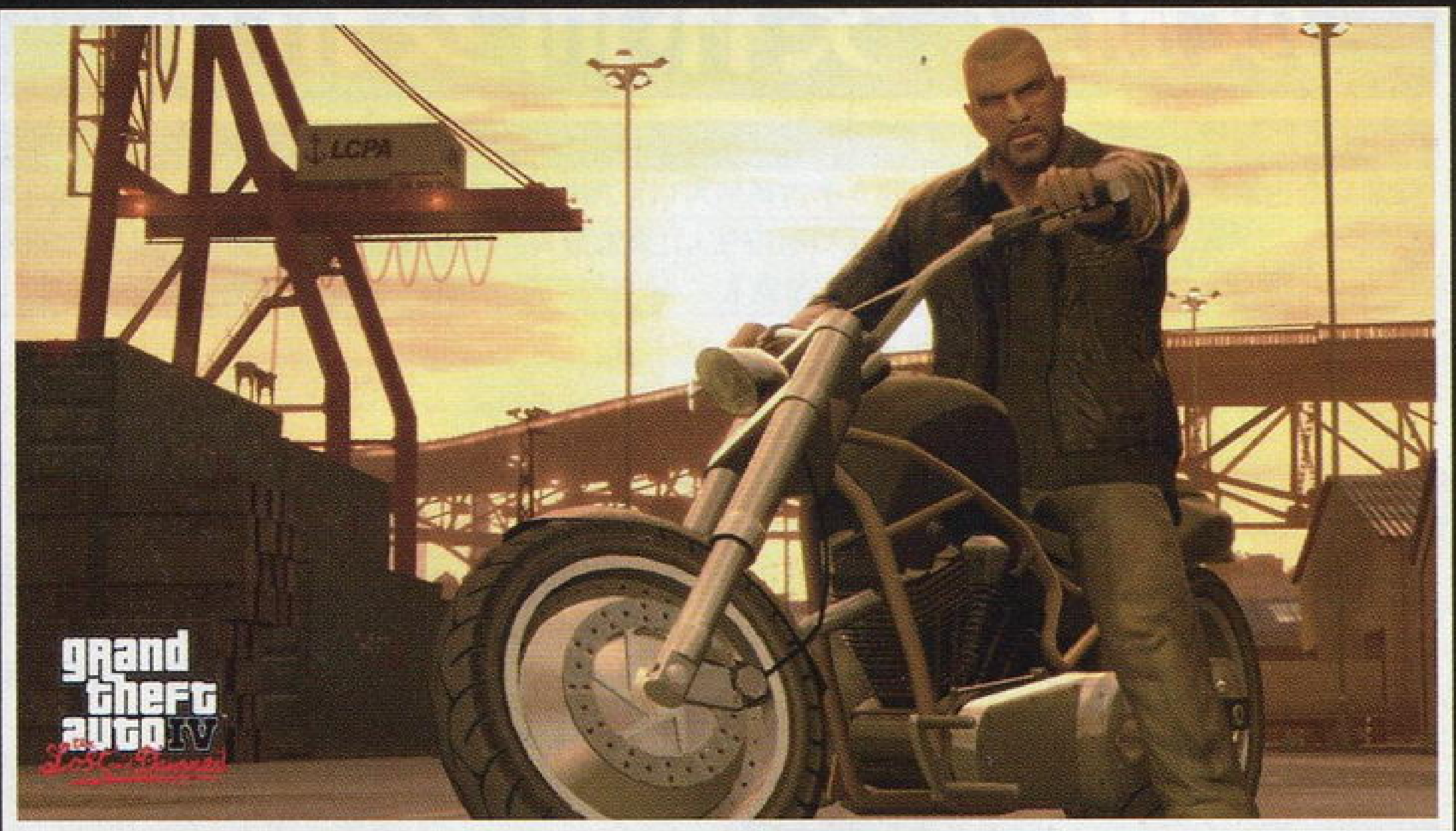
grand theft auto
Episodes From Liberty City
横行霸道IV 自由城轶事

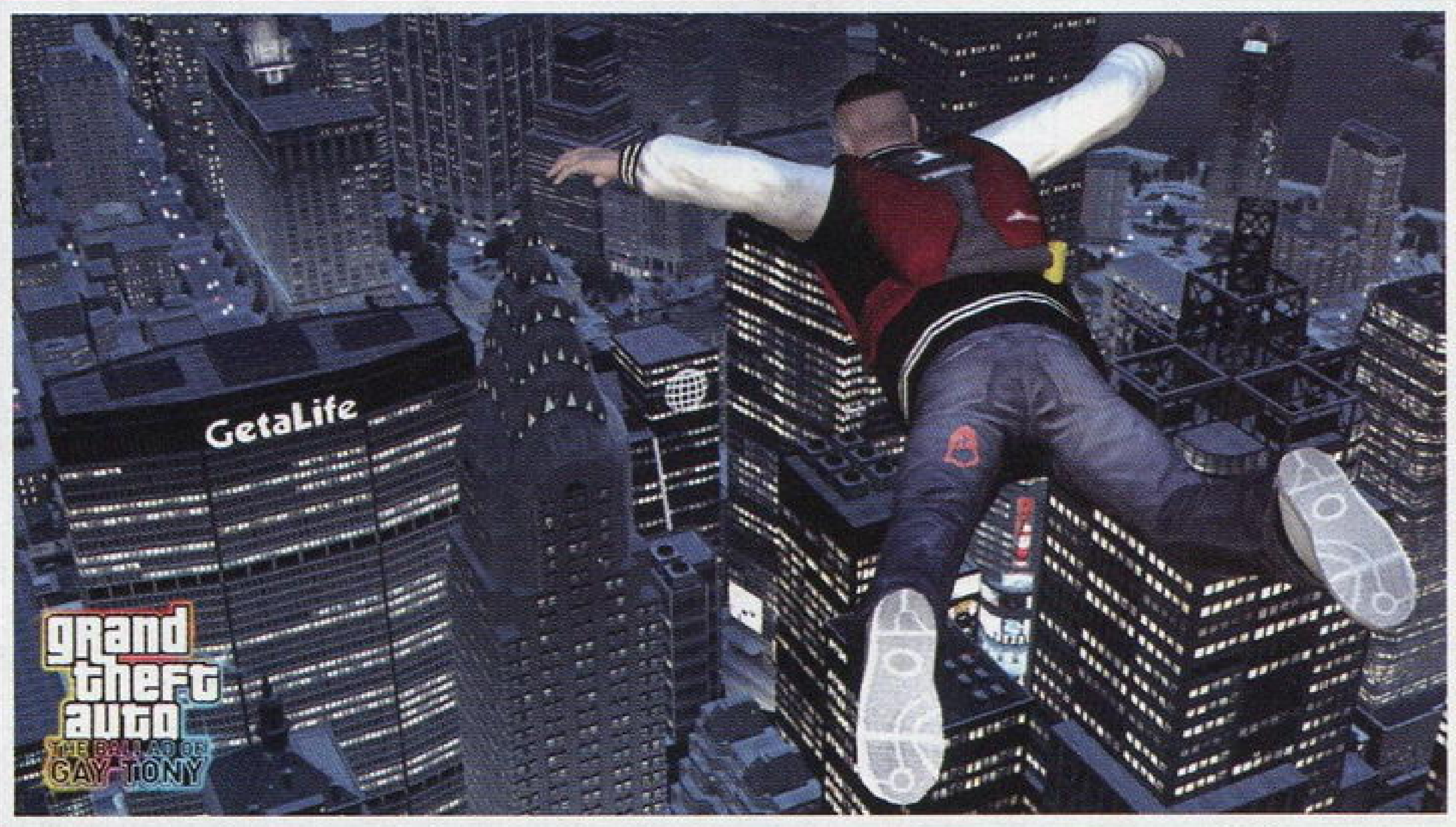
《横行霸道Ⅳ 自由城轶事》共收录了两部资料片，第一部《失落与诅咒》在年初作为Xbox LIVE独占的资料片提供了下载版本，第二部《风流托尼之歌》则是刚刚在Xbox LIVE提供了独占下载。而光盘版的发行无疑方便了众多无法下载的X360玩家，也提供了更多人都来欣赏这两部精彩资料片的机会。

从故事方面来说，原作加上这两部资料片算是完成了一个完整的故事线，总结起来可以归纳为“一包钻石引发的血案”（笑），将三部作品中关于这包钻石的故事剧情串起来，才算是对整个故事有了一个完整的了解。当然，除了这包钻石外，三位主角也各自有着精彩的故事。

尼科作为自由城的客人，原本只是想跟着堂兄罗曼混口饭吃，寻找曾经幻想过的“美国梦”，但是残酷的现实给了他迎头一棒，而为了生存只好什么都干，哪怕是杀人放火，最终失去了心爱的女人（或者是堂兄罗曼，根据游戏中玩家的选择不同）。强尼一心为失落帮做事，却被小人陷害，被帮主猜疑，和自己的兄弟们也是闹得不甚愉快，最后居然亲手做掉了自己的老大，失落帮从此也分崩离析。路易斯相比前两位来说要风光得多，自己的老板虽然是个GAY，但是自从傍上了阿拉伯的富二代之后就不再缺钱花了，然而在他的生活中却充满了百无聊赖感，看上去很富有，但内心的空虚只有玩家能够体会。

虽然资料片的任务没有正篇那么多，但这两个短小的故事中依然有着值得反复琢磨的情节，相信很多英文苦手的玩家对于剧情大概也只是一知半解，所以本次研究主要给大家介绍一下剧情，而任务本身因为游戏的提示已经给得很足了，所以完成任务应该不是什么难事。另外这两部资料片主要的收集要素还是在城市四处寻找海鸥，不过完成后的奖励与正篇类似（分别获得直升机和装甲车），还不如去做各自的帮派战争（Gang Wars，托尼篇）和毒品战争（Drug Wars，路易斯篇）。





文 地狱伞兵 编 多边形 美编 anubis



游戏成就

本篇的成就几乎可以说是白送，Easy Rider，One Percenter 和 The Lost Boy 都是完成主线任务即可解开的成就，Full Chat 也可在游戏完成后再专心与 Terry 和 Clay "约会"来达成，而 Get Good Wood 则可以在某次赛车游戏中，将某个车手逼入角落，然后在不下车的状态下，守在他身边，一旦他上车就将他击倒，重复 69 次即可获得。

成就名	完成条件
Easy Rider (100)	完成游戏。
Full Chat (70)	与 Terry 和 Clay 的亲密度达到 100%
Get Good Wood (50)	在赛车游戏中，用棒球棍击倒 69 名车手
One Percenter (5)	帮 Billy 拿回他的摩托车
The Lost Boy (25)	成为失落帮的头头

主线任务

注：以下任务顺序会因为玩家的选择而有所先后区别。

Mission 1 Clean and Serene

我们的主角 Johnny 是摩托飞车党"失落帮 (The Lost)"的二当家，他们的老大 Billy 今天刚刚出狱，Johnny 带着兄弟们去把自己的老大接回了大本营。回到俱乐部后，Billy 立刻嚣张了起来，并勒令 Johnny 帮他把自己的坐骑找回来。众弟兄来到了 Bohan 区一家叫做"shady as hell"的摩托店，外号"帅哥"(Pretty Boy) 的店里伙计看到这架势赶紧笑脸相应，可就是对 Billy 摩托车的下落避而不答。让这小子吃了点苦头之后，"帅哥"说出实情，拿走Billy摩托的是"死亡天使"(Angel of Death)，正好是"失落帮"的敌对帮派。于是 Billy 又带着兄弟们杀向"死亡天使"所在地，经过一场激烈枪战后，Billy 骑着自己的坐骑带着 Johnny 等人回到了自己的地盘。



Mission 2 Angels in America

Billy 和 Johnny 之间的关系真是不可琢磨，俩人在俱乐部的兄弟面前又差点干了起来，正在这时，门外几个"死亡天使"的帮派成员前来质问，号称双方有"停战协议"，怎么"失落帮"却破坏规矩。Billy 自然没把这几个杂毛放在眼里，一枪撂倒了其中一个小头头，剩下的几个人夺路而逃。Johnny 怕他们回去通风报信，赶紧带着兄弟们追了上去将他们灭口，然而 Billy 却一副不以为然的样子。

Mission 3 It's War

Billy 和 Johnny 正在俱乐部里聊天，结果有消息传来，自家兄弟在外被"死亡天使"的人给办了，于是 Billy 立刻召集人马杀了过去。连续两场恶战之后，"失落帮"获得了暂时的胜利，而 Billy 借机向兄弟们重申了一下自己在帮派中的老大地位。同时 Billy 还带来一个坏消息，兄弟中的 Jason 因为泡妞惹到了她老爸——一名俄罗斯大佬，结果被某个东欧人给杀了，Billy 说一定要给 Jason 报仇。(这个 Jason 实际上就是被正篇的主角 Niko 所杀，在正篇开始阶段 Niko 接到的一个任务就是去干掉一个不知天高地厚泡上了俄罗斯大佬女儿的飞车党小混混，这也是 Niko 和 Johnny 的第一次间接接触。)



Mission 4 Liberty City Choppers

Johnny 的铁哥们儿 Jim 要他一起去偷摩托，结果就在差点得手的时候遭遇了"死亡天使"的埋伏，幸好 Johnny 叫来了几个兄弟帮忙，才得以脱身。没想到刚刚摆脱了一个麻烦，又有另一个麻烦找上门来，两个警察一路目睹了 Jim 的所作所为，当然他们也不想把 Jim 他们抓进监狱，而是借机向他们敲起了竹杠，对此 Jim 和 Johnny 也只能暂时忍气吞声。

Mission 5 Bad Cop Drop

Jim 又找上了 Johnny，是关于上次向他们索贿的警察的事情。他说目前有两个选择，一是乖乖地被他们骑在头上吸一辈子血，二就是灭口。Johnny 自然不会甘心被人如此欺侮，于是两人便展开行动了。到俱乐部门前，两个警察已经等着让口袋里塞满钞票了。然而 Jim 上去就挥拳便揍，并假装逃跑把警察引入陷阱。两个警察显然早有准备，带着增援来的，一场警匪之间的恶战过后，Jim 和 Johnny 算是彻底摆脱了这两个警察的纠缠。



Mission 6 Action/Reaction

Billy 向兄弟们谎称 Jason 是被“死亡天使”给干掉的，带着兄弟们浩浩荡荡杀向“死亡天使”的总部，Johnny 虽对此将信将疑，但是面对老大的命令也不敢违抗。结果不出 Johnny 所料，Billy 清扫这里的目的竟然是为了几袋白粉，这让 Johnny 非常不满，认为不该惹上这些不必要的麻烦，Billy 和 Johnny 大吵一顿，双方不欢而散。

Mission 7 Buyer's Market

Johnny 急于将这批白粉脱手，于是想到了老朋友 Elizabeth（就是正篇中那个又胖又黑的那个女人）。很快 Elizabeth 为 Johnny 找好了买家，并且帮 Johnny 找来了两个搭档——Niko 和 Playboy X。几人简单地认识了一下，便商量好交易的计划，于是 Johnny 回去取货，并约好在指定地点碰头。结果在交易过程中遭到了警察的埋伏，三人分开以躲开警察的围捕，Johnny 直接从一楼杀了出去。（这个任务与正篇中 Niko 的任务是一样的，只是在正篇中，Niko 和 Playboy X 是从楼顶逃走的。）

Mission 8 Politics

一位名叫 Stubbs 的政客约 Johnny 和他见面，他是 Johnny 旧友的朋友。与他见面的时候，Stubbs 正在做私人按摩，两人寒暄了几句，然后 Stubbs 直接切入主题——他要参加竞选，但却碰到一个阻碍。他急需要他叔叔的遗产作为竞选资金，他的叔叔今天会在自由城机场降落。Stubbs 以向警察揭发“失落帮”的兄弟们来威胁 Johnny，要求 Johnny 把这起暗杀做得像恐怖分子的袭击，Johnny 无奈之下只好完成了这个任务。

Mission 9 Coming Down

Johnny 的女友 Ashley 惹上了大麻烦，打电话向他求援。Johnny 的这个女友可不是省油的灯，同时周旋于 Ray 和“失落帮”之间，还有相当重的毒瘾，这次又因为付不出毒资被人扣押了。Johnny 在一堆毒虫的老巢里找到了不省人事的 Ashley，当然在这之前，一帮气势汹汹的毒虫和毒贩已经被送去见上帝了。Johnny 将 Ashley 带回家，看着又爱又恨的女友，Johnny 也无可奈何。



Mission 10 This Shit's Cursed

上次从“死亡天使”那里搞来的白粉还没有脱手，而这批白粉原来是属于华人最大的黑帮“三合会”的，现在他们正在四处打听这批白粉的下落。Billy 出乎预料地同意了 Johnny 提出的与“三合会”和谈的建议，一行人来到了“三合会”的总部，但 Billy 不愿意冒任何风险，让 Johnny 和 Jim 进去送货。“三合会”也不是吃醋的，哪有被人抢去的货让自己掏钱再买回来的道理，一场火拼不可避免。迟迟不愿意来增援 Johnny 和 Jim 的 Billy 被闻声而来的警察给抓了个正着，这下他可不那么容易再走出监狱了。不过马屁精 Brian 认为是 Johnny 陷害了 Billy，这让 Johnny 在帮内的地位很尴尬。

Mission 11 Hit the Pipe

Jim 从他飞车党朋友那里得到了一条最新的重要情报：“死亡天使”有三辆货车这时正在拉货，如果能把这几辆车给炸了，无疑可以给“死亡天使”造成重大的经济创伤。这些自然都是手脚快的家伙，没一会功夫，自由城就接连发生了三起货车爆炸事件，而这些货车都是属于“死亡天使”的。

Mission 12 Off Route

Stubbs 又让 Johnny 去找他，他让 Johnny 穿着皮衣在酷热的桑拿房里听他神侃。这次的任务是要 Johnny 去趁着警察转移一批囚犯的时候，将他们解救出来，这批人对于 Stubbs 来说，留在警察手里总是个心头之患，不如做点好事，放他们一条生路。Johnny 开着警车冲进警局，开着这辆装满恶棍的囚车开始躲避警察的追逐，最后在指定地点让这帮人“逃出生天”，算是给 Stubbs 帮了个大忙。

Mission 13 End of Chapter

Brian 和 Johnny 在 Jim 的安排下，终于坐下来和谈。但是 Brian 死脑筋一个，依然一口咬定是 Johnny 在陷害 Billy，自然最后谈崩了。Brian 带来的大批弟兄从四周出现，“失落帮”的内战正式开始。兄弟相残，乃是江湖大忌，Brian 这个家伙必须尽快除掉，不然 Johnny 等人那莫须有的罪名会被更多人信以为真。

Mission 14 Heavy Toll

Elizabeth 又找 Johnny 给她帮帮忙，一帮小毒贩在她的地头做买卖也不上税，她希望 Johnny 去给他们点颜色看看。Johnny 带人来到收费站，这是那运毒车的必经之处。守株待兔的 Johnny 等来了猎物，不过只需要抢走他们的运毒车就够了，不必拼个你死我活。

Mission 15 Marta Full of Grace

Elizabeth 的好姐妹 Marta 来美国了，不过她估计 Marta 入境的时候会遇到麻烦，希望 Johnny 能去接她回来。来到机场后，果不其然，Johnny 遇到了纠缠着 Marta 的联邦探员。对于 Johnny 来说，解决这种问题的最好办法就是惹出一个大乱子，但这次的乱子也有点太大了点，几乎全城的警察都来围堵 Johnny，甚至还出动了直升飞机。不过在一场恶战之后，Johnny 还是成功带领 Marta 回到了 Elizabeth 的住所，然而换来的却是一句轻描淡写的谢谢。

Mission 16 Shifting Weight

Elizabeth 急于将之前 Johnny 抢来的货换成现钱，于是联系了几个买家后，要 Johnny 带人去帮忙交易。结果交易中遇到了黑吃黑，自己心爱的摩托车被炸掉不说，还被警察紧追不舍，差点就搭上了自己的小命。事后 Johnny 接到 Elizabeth 电话，说她已经被警察盯死了，让 Johnny 以后不要找她了，以免惹祸上身。（正篇中 Niko 在帮 Elizabeth 完成一系列任务后，也同样接到了这个电话，大家还记得不？）

Mission 17 Bad Standing

Johnny 和 Jim 等人到处在寻找 Brian，而之前与 Billy 交际甚深的黑手党 Ray 在这个时候突然出现，并给他们提供了 Brian 的藏身之处。原来 Johnny 等人近来为了找 Brian 老在他地头晃悠，影响他生意，所以他希望 Johnny 快些完事走人。找到了 Brian 之后，Johnny 面对这个可怜虫，念起昔日兄弟的情分，并没有忍心下手，放了 Brian 一条生路，希望他以后好自为之。（这里如果选择杀死 Brian 将导致后期缺少一个“路边陌生人”任务，而在这个任务中，Brian 又一次欺骗了 Johnny，引诱他进入设好的圈套，而这次 Johnny 则再也没有对 Brian 有一丝怜悯。）

Mission 18 Roman's Holiday

Ashely 又惹上大麻烦，欠了俄罗斯人的一笔高利贷，现在这帮人找上门来了。Johnny 很不情愿为她解决麻烦，但又不忍心看着她被俄罗斯人抓去当妓女。俄罗斯人要 Johnny 为他们绑架一个叫做 Roman 的人（正是 Niko 的那位表哥），Johnny 也只好照做。Roman 在被绑架途中一直求饶，说自己有个很有钱的表弟能为他支付赎金，他甚至在中途试过图逃跑，结果惹起警察的注意，不过 Johnny 最后还是成功把他送到指定地点。（正篇中 Roman 被绑架后，Niko 不顾一切地去解救他，兄弟情深可见一斑，只是没想到绑架他的人居然是 Johnny。）



Mission 19 Diamonds in the Rough

Ashely 这次没有给 Johnny 带来麻烦，她带着 Johnny 去见 Ray，而 Ray 则希望 Johnny 去帮他搞定一笔钻石交易，因为他并不方便出面，实际上他就是希望 Johnny 帮他抢来这笔钻石。Johnny 带着兄弟们来到钻石交易现场，结果不小心被对方发现，Johnny 自然是追着钻石而去，成功抢得了钻石。不过 Ray 说他现在不方便直接拿到这批货，他让 Johnny 把钻石扔到几个垃圾堆里，他会派人去取。（正篇中 Ray 正是派 Niko 去几个垃圾堆回收钻石，这两个人又一次在人生中擦肩而过。）

Mission 20 Collector's Item

回收了钻石之后，Ray 派 Johnny 和 Niko 一起去帮他去博物馆将这批钻石出手（两位主角终于再次碰面了），结果交易进行到一半，中途有人搅局（这个在窗口开枪的黑人就是下一部资料片的主角 Luis），钻石不知去向，而钱被 Ray 的手下拿去。Johnny 杀到门外后遇到了 Ray 手下的堵截，他只好干掉他们并把货款给抢了过来，他认为这是 Ray 故意在设计陷害他，于是把钱交给 Jim 他们，让他们把钱藏好，并且不要对 Ray 说这件事。而后 Ray 打来电话询问货款的下落，Johnny 声称不知情，并故意让 Ray 认为是 Niko 吞了这笔钱。



Mission 21 Was It Worth It?

Johnny 收到了 Jim 的短信，约他在 Ray 的饭馆见面，看来遭遇了不测。果然，到达后 Ray 拿枪劫持了 Johnny 并把他带到地下室，Jim 已经被困在那里被拷打了一番。Ray 想要回自己的钱，但 Johnny 也死不承认。Jim 趁乱解开了绳索，突袭 Ray 的手下，带着 Johnny 落荒而逃。Johnny 知道 Ray 一定不会善罢甘休，于是叫 Jim 去接自己的女友，自己和弟兄们等待 Ray 上门。果然，Ray 的杀手陆续前来。解决了他们以后，Ashely 却带来了坏消息，Jim 牺牲了。她还告诉 Johnny，这一切事情几乎都是在牢中的 Billy 在背后下的黑手，她建议 Johnny 找 Stubbs 帮忙。

Mission 22 Get Lost

Johnny 找来了 Stubbs，Stubbs 看在 Johnny 往日帮他不少忙的面子上，答应帮 Johnny 一把。他告诉 Johnny，Ray 已经不再是威胁了，而真正应该解决的是 Billy，因为这位“失落帮”往日的老大已经在狱中和警方达成协议，通过充当污点证人来指证 Johnny 与其他兄弟的罪行来换取自己的自由身，不过 Stubbs 只能给 Johnny 指明这条路，事情还是得要 Johnny 自己去办。Johnny 带着兄弟们浩浩荡荡地杀向了监狱，冲破重重围堵来到了 Billy 面前，为了兄弟们，更为了他自己，Johnny 向 Billy 扣下了扳机

Ending The End

Johnny 带着弟兄们回到了俱乐部，大家的心情都很低落，毕竟干掉自己的老大不是什么光彩的事。“失落帮”到底是受了什么诅咒，让这样一群昔日的兄弟逐渐反目，直到不共戴天。Johnny 的一位弟兄说出了一段发人深省的话：“我们曾经一心要追求自由，却放任自己人性中坏的那一面肆意的成长：贪婪，疯狂，暴躁。最终毁了一切。”于是大家一起放了把火烧掉了这个曾经给他们带来欢乐，现在只留下痛苦的地方。兄弟们都各奔东西了，而 Johnny 又将何去何从呢？



支线任务

本作的支线任务主要有两个，一个是赛车游戏，当然主要是骑着摩托车和别人竞赛，寻找地图上的方格旗标志即可开始，途中注意不要被对手击倒或打死，否则就算任务失败，不过就算失败也可以重来就是了。第二个是帮派战争，失落帮与自由城内的其他帮派不停地会产生摩擦，而作为失落帮的老大，灭掉这些滋事的小杂碎是义不容辞的任务。

帮派战争开始的方式很简单，骑着摩托到地图上帮派战争的小图标位置，开始后先去某地与帮派成员会合，之后就开往目的地大开杀戒，搞定对方所有人后即可收工。如果中途被打死即告失败，另外，如果在开往目的地途中有帮派成员不小心身亡（比如被车撞死之类的）也会导致任务失败。完成一定数量的帮派任务会在自己的栖身之处获得新武器奖励。

游戏奖励	
奖励	条件
Automatic Pistol	完成 Bad Cop Drop 任务
Micro SMG	完成 Clean And Serene 任务
Pipe Bombs	完成 Hit The Pipe 任务
Sawed-off Shotgun	完成 Clean And Serene 任务
Sawn-off shotgun	完成 10 个帮派战争
Automatic pistol	完成 20 个帮派战争
Carbine Rifle	完成 30 个帮派战争
Assault shotgun	完成 40 个帮派战争
Grenade launcher	完成 50 个帮派战争
Bati 800	完成 Angus 的偷车任务
Hokachu	获得 12 场赛车游戏胜利
Innovation	杀死 50 只海鸥
子弹上限无限	游戏达成 100% 完成度

游戏秘籍	
号码	效果
362-555-0100	获得防弹衣
482-555-0100	获得满血、防弹衣和弹药
267-555-0100	降低通缉星级
267-555-0150	提升通缉星级
486-555-0150	获得轻武器套装
486-555-0100	获得重武器套装
227-555-0100	获得 FIB Buffalo
359-555-0100	获得 Annihilator
826-555-0150	获得 Burrito
245-555-0125	获得 Double T
245-555-0199	获得 Hakuchou
245-555-0150	获得 Hexer
245-555-0100	获得 Innovation
826-555-0100	获得 Slamvan

*注：使用秘籍会导致无法获得某些成就



游戏成就

本篇的成就难度可以说是直线上升，甚至比正篇来说都要难上许多，主要原因是本作的任务增加了完成条件，例如命中率、爆头数以及其他一些特殊要求，想要在紧张的任务中达成这些条件真是让人叫苦不迭，还好游戏提供了反复重玩任务的功能，在游戏完成后的电话菜单里寻找Mission的选项，即可随时重复任务，而且手中的武器和道具是继承当前状态的，不过即便如此，想要达成100%完成度还是非常有挑战的。而其他的成就则基本没有什么难度，虽说也几乎是白送，但也是要不少时间的。

Adrenaline Junkie可选在和Yusuf进行This Ain't Checkers任务的时候，在最接近水面的位置再打开降落伞即可；Four Play稍有难度，因为看不清球杆的位置很难对准准星；Catch the Bus要求玩家完成音乐游戏，首先是跟着节奏将摇杆推向任意方向，出现HOLD后将摇杆推向任意方向不动，同时跟着节奏按LT和RT键，反复数次后进入按键模式，根据提示按键即可完成舞蹈，之后还有一段香艳情节；Gone Down则需要自己在地图上寻找跳伞的图标来完成，降落在指定地点就算成功。

成就名	完成条件
Adrenaline Junkie (25)	最长时间的自由落体。
Bear Fight (15)	赢得地下拳赛的冠军。
Catch the Bus (15)	在夜总会里跳舞一次都不失误。
Diamonds Forever (5)	完成博物馆的钻石任务。
Four Play (10)	在一次游戏中集中高尔夫球杆4次。
Snow Queen (20)	完成25个毒品战争。
Gone Down (5)	完成所有的跳伞任务
Maestro (30)	完成整个游戏。
Past the Velvet Rope (45)	所有任务平均达成80%完成度。
Gold Star (80)	所有任务达成100%完成度

主线任务

注1：由于本篇人物众多且关系复杂，剧情也比较散，故而按照不同人物来划分。任务顺序会因为玩家的选择而有所先后区别。
注2：游戏任务增加了任务要求，完成这些条件才能达成100%完成度

Tony 篇

Mission 1 I Luv L.C.

完成时间	4：00
玩家伤害	0%
车辆损伤	10%

这个任务开始的画面会让很多老玩家觉得熟悉，Luis的故事正是从正篇中Niko与McReary兄弟抢银行的事情说起。当然，聪明的Luis不会去当那个出头鸟，抢劫结束后，警察还对Luis盘问了一番，在随后的剧情中，你还会看到Luis与Niko和Johnny擦身而过的桥段。

随后Luis来到了老板Tony的公寓（对，就是游戏标题里的那个Tony），两人刚接上话，Vince和Rocco（正篇中被Niko他们绑架的Gracie的亲戚）来到这里收账，没想到开着两家夜店的Tony也有欠账的时候。二人离开后，Luis带着Tony开车去他的两家夜店看看，还会看到Roman跑到夜店来花天酒地。送完Tony后，Luis的两个小兄弟Armando和Henrique和夜店的警卫发生摩擦，不过这对Luis来说也就是几句话就能摆平的事情，之后将这二人送回家，即可完成任务。

Mission 2 Practice Swing

完成时间	4：00
玩家伤害	50%
爆头数	11
命中率	70%
特殊要求	100%高尔夫命中率

Tony这次玩大了，他把一笔业务卖给了两个人，其中一个人的投资者是Rocco。Rocco要Tony来他的高尔夫俱乐部“谈一谈”，Tony只好带着Luis前往。

到了俱乐部后，Rocco要Luis先帮忙审问一个“犯人”，他把这人绑在高尔夫球车上，命令Luis挥杆用高尔夫球打他，这里顺便学会怎么打高尔夫球。命中三次之后，发生剧情，而其他的援军驾到，恶战在所难免。

干掉大部分援军后，到一楼开车带着Tony跟着Rocco逃命，中途可以无视追击的人，专心开车。一路跑回Tony的公寓后，才算完成任务。

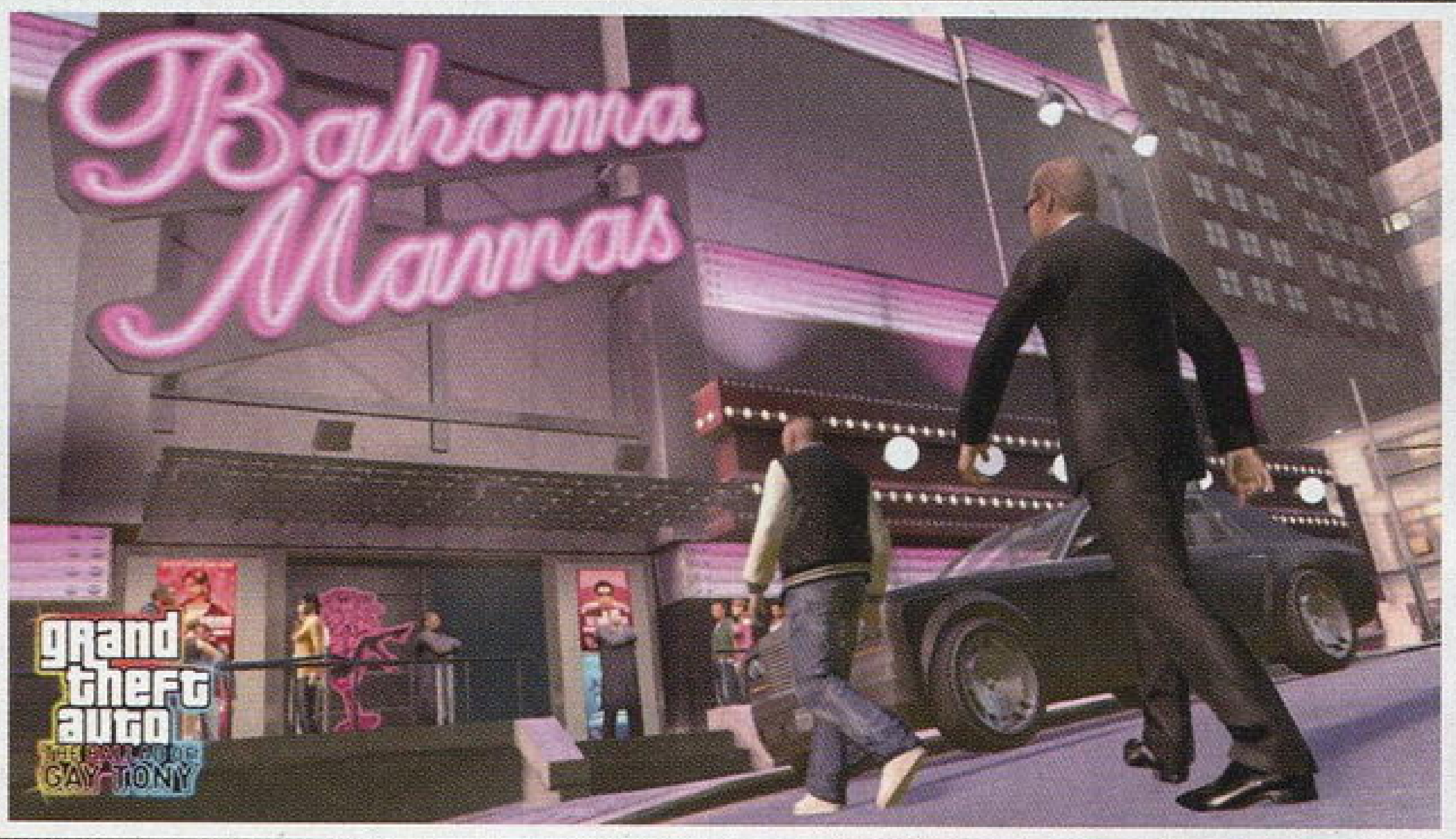


Mission 3 Chinese Takeout

完成时间	5 ： 00
玩家伤害	10%
命中率	70%
特殊要求	100% 爆头数

Rocco 又要 Tony 替他去唐人街去谈一笔生意，想必这是个很危险的任务，否则不会找 Tony 去当替死鬼。到目的地后大家可以看到失落帮的老大 Billy 正在和中国佬谈话（玩过上一个资料片的玩家应该能想起在《失落与诅咒》中 Buyer's Market 这个任务，Billy 可谓是害人不成反害己）。Tony 与 Billy 在门口还打了个照面，不过随后与中国佬的谈话不是那么愉快，双方枪火相向。

这个任务主要是保护 Tony 安全离开，同时在地图上还有部分敌人不会显示，所以玩家必须得步步小心，而且这个任务要求百分之百爆头数，而玩家伤害又要低于 10%，着实是个考验。必须要把所有的敌人消灭后，Tony 才会跟你上车，之后送他回家就行了。



Mission 4 Bang Bang

完成时间	5 ： 00
玩家伤害	0%
特殊要求	不要浪费炸药包

来到 Tony 家，看到 Tony 的男朋友（别忘了 Tony 可是个 Gay）正在胡搞，几句话将其骂走。随后 Tony 告诉 Luis，Rocco 仍缠着他不放，而且这次下了最后通牒，要 Tony 自己放火把夜店烧了，然后骗保险来抵债。为了保住自己的产业，Tony 只好让 Luis 去为 Rocco 卖命。

这次任务有三个，都需要用炸药包来完成。首先是到市中心建筑工地，把那个高耸的吊塔给搞掉，然后是一辆开往 Bohan 的火车，站在那个缺口处等火车出来的时候赶快把炸药扔在火车车厢上，最后又要赶去机场，在飞机起飞前把它炸个稀巴烂。完成任务后赶快逃离现场，蜂拥而至的警察会给你带来不少麻烦。

Mission 5 Blog This□...

完成时间	2 ： 30
车辆损伤	0%

这个任务分两个部分来完成。到 Tony 家之后，先看到 Troy（就是那个夜店门卫）向自己抱怨。劝走他之后，Gracie 和 Tony 来了，Tony 提到网上有个博客专门说他坏话，他求 Luis 教训一下这个博主。

送 Gracie 回家之后（还记得这里就是 Niko 劫持 Gracie 的地方吗？），Luis 来到网吧，根据指示找到那个博客，同时留言邀请博主"出来玩玩"。这个任务的上半部分结束。

Mission 6 ...Blog This！

完成时间	2 ： 10
玩家伤害	0%
特殊要求	在 8 秒以内抓住博主

等待一段时间后，Tony 来电话说博主已经接受邀请，于是继续这个任务的下半部分。来到指定地点把直升飞机开上天，到指定地点和高度后便可以开始折磨这个博主，玩够了后就可以把他推下飞机。不过这可不是要杀人的任务，Luis 紧接着也跳下去，要在空中抓住博主，之后按 A 键打开降落伞，降落到自由女神像附近的即可。完成这个任务后即可在城市中找到跳伞任务（降落伞图标）。

Mission 7 Boulevard Baby

完成时间	3 ： 10
玩家伤害	40%
特殊要求	跳舞一次都不失误
	不要误伤无辜的人

为了解决债务危机，Tony 打算和黑帮老大 Bulgarin 搞好关系，并希望通过他收购自己的夜店来偿还债务（此后可开启 Bulgarin 的一些任务）。跟随者 Tony 驾车来到一家夜店（不是 Tony 的），Tony 要 Luis 去找一个叫 Monique 的女人，这是 Rocco 给 Tony 下达的指令，而这个女人正是这家夜店经理的女友。

来到夜店舞池中间找到这个风骚的女人，一阵热舞之后（这里学会怎么跳舞），Monique 把 Tony 带到后台的办公室，她说男友去拉斯维加斯了，所以他们可以快活一番。正在二人风雨交欢之时，不速之客杀到，被戴了绿帽子的经理一枪崩了 Monique，之后又将枪口对准了 Luis。接下来的事情就是把夜店所有对你有威胁的人清理干净，回家就可以完成任务了。

Mission 8 Frosting On The Cake

完成时间	5 ： 45
玩家伤害	50%
特殊要求	35 秒内摆脱警察的追捕

这个任务与《失落与诅咒》中 Diamonds in the Rough 任务是交叉的，只不过这次玩家操作的是被抢的 Tony。根据提示来到港口后，交易开始（玩家可以看到集装箱背后 Johnny 带着他的小弟鬼鬼祟祟地跟来）。随后双方冲突开始，钻石被抢，而 Luis 只得带着 Tony 逃命。



这一段是 Tony 来开车，所以玩家可以专心对付失落帮，虽然手中只有炸药包，但威力不容小觑。躲过失落帮的追击后，还有警察叔叔继续来捣乱，并且还出动了武装直升机。等到直升机飞到最近的时候将炸药包扔上去引爆，最大的威胁也被解除了。之后转为 Luis 驾驶，逃过警察的围捕后带着 Tony 回家就 OK 了。

Mission 9 Not So Fast

完成时间	4 ： 35
玩家伤害	20%
直升机损伤	80%

紧接着上一个任务，Tony 得知被抢的钻石将在博物馆进行交易，于是让 Luis 去抢回钻石。Luis 先找 Yusuf 借来武装直升机，然后开到博物馆楼顶降落，从博物馆背后脚手架摸到窗口前，正好看到 Niko 和 Johnny 拿着钻石在交易。这段剧情也是这三位主角命运的交织点，虽然都是围绕着同一包钻石，但是三人的命运却各不相同。

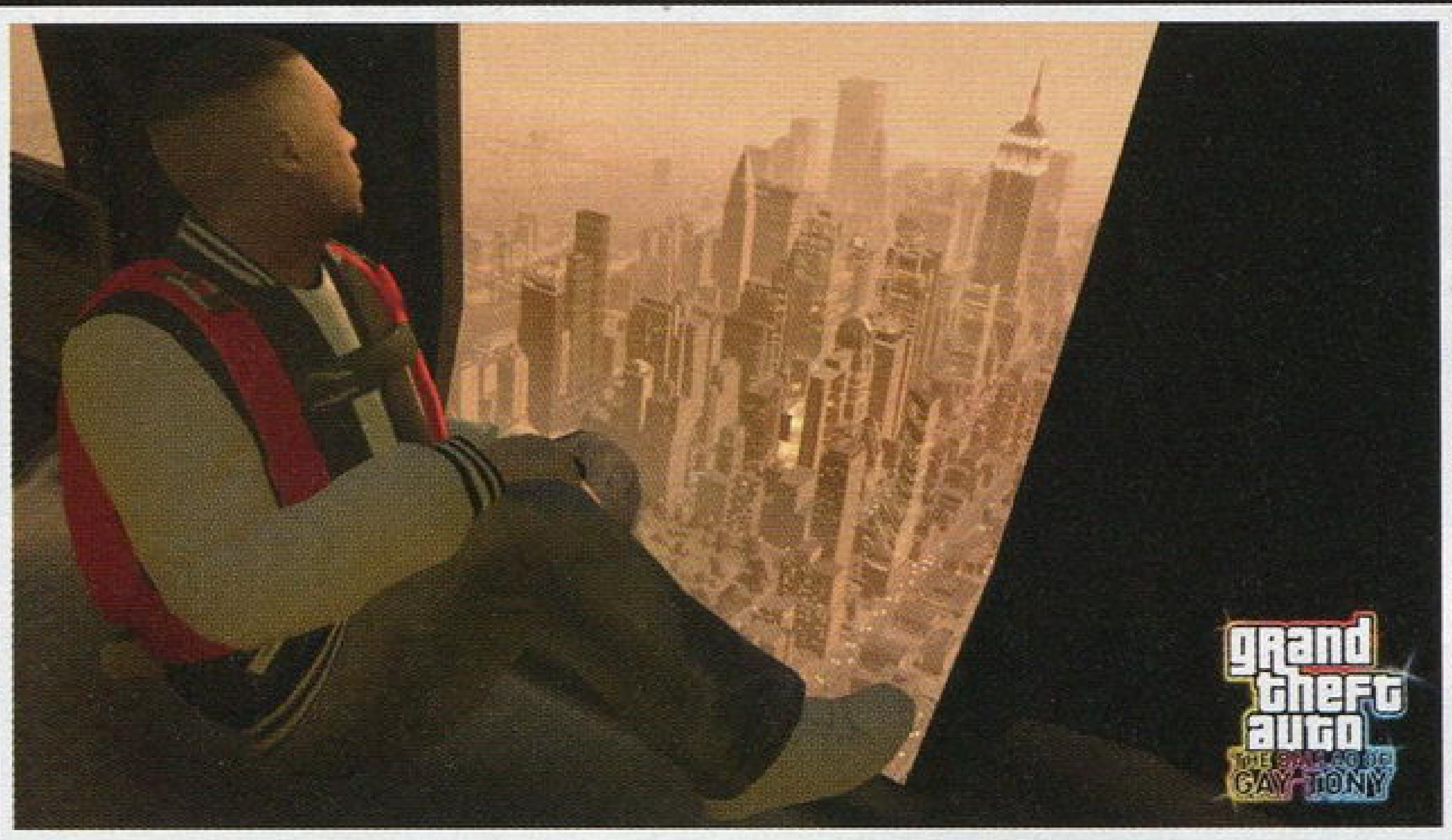
抢回钻石后，Luis 回到屋顶驾驶直升飞机准备跑路，结果引来了三架警方直升机的围堵，这下武装直升机的强大火力可派上了用场，机枪＋飞弹把警察轰得屁滚尿流，之后轻轻松松把直升机还给 Yusuf 后完成任务。完成这个任务可解开 Diamonds Forever 的成就。



Mission 10 Ladies'Night

完成时间	8 : 50
直升机损伤	0%
特殊要求	近距离跟踪
	低空飞行

Gracie被绑架了（大家应该都知道是谁绑架的吧？），为了找到她，Tony和Luis决定跟踪嫌疑犯Packie来得知她的下落。取得直升机后，来到Packie家附近（这个地点大家也应该似曾相识），等Packie上车后，便驾驶直升机跟踪他。这一段一般不会跟丢，惟一要注意的就是Packie的车会经过一段地下通道，要注意留心地图上地下通道的位置，可以提前到出口去等着他，获知Gracie的囚禁地点后，将直升机送回停机坪即可完成任务。



Mission 11 Ladies Half Price

完成时间	3 : 55
特殊要求	7秒内甩掉扒船的人

Tony打算拿钻石去跟Niko他们换回Gracie，而Luis则认为应该把这惹祸的钻石交给同样窥视已久的Bulgarin以免更多的麻烦，不过最终还是听了老大Tony的。

开车来到交换人质的地点后，我们再次见到了Niko，这段剧情恐怕大家都有点忘了，不过这次交换人质完成后，Luis留下Niko去和前来抢钻石的Bulgarin手下进行火拼，而自己则开船逃之夭夭。开船的时候左右摇晃即可甩掉那个扒船的人。



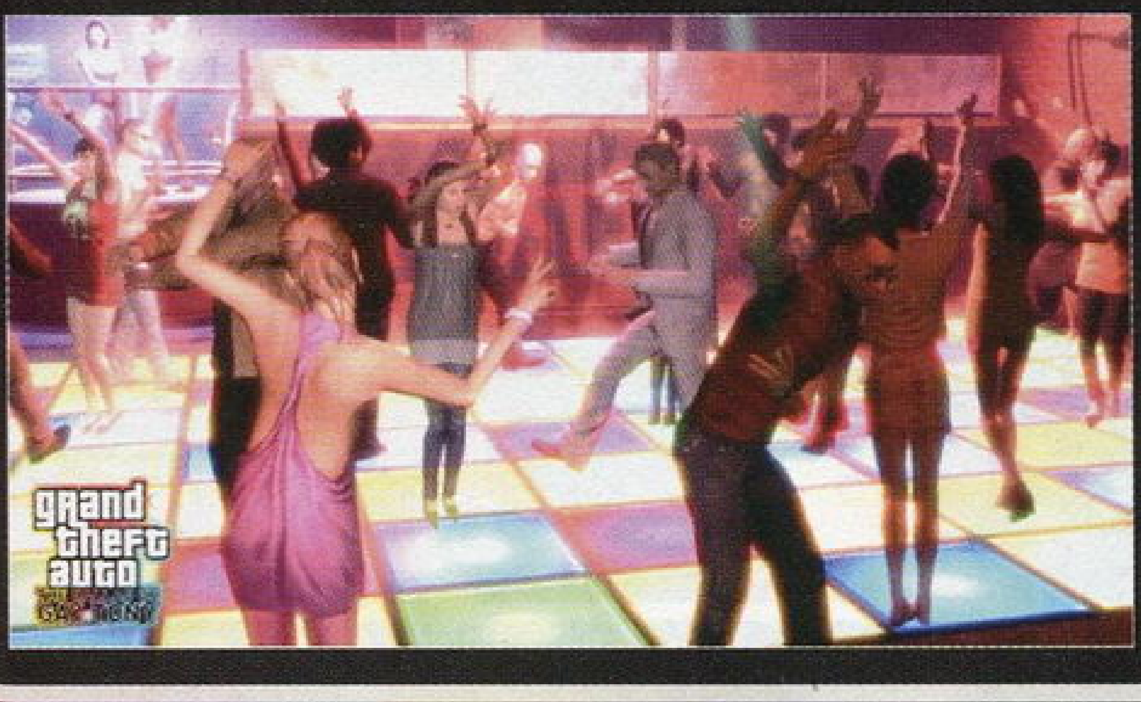
Mission 12 Party's Over

完成时间	4 : 30
玩家伤害	90%
爆头数	25
命中率	70%
摧毁敌车数	4

许久不见的Rocco约Luis到中央公园的厕所碰面，见面后Rocco告诉他，Bulgarin已经向Ancelotti告知钻石前前后后的所有情况，而Ancelotti得知自己的女儿Gracie也因此卷入其中而勃然大怒，已经放出话来要搞掉Tony。Rocco给Luis指了条路，只要和他一起干掉Tony，他可以保证Luis平安无事。

和Rocco还有Vince一同来到夜店，Rocco要Luis一枪崩了Tony，但不忘旧情的Luis怎会做出如此大逆不道之事（这算是在讽刺Johnny么），一枪干掉了Vince，而Rocco因为和诸多黑帮有染，干掉他只会惹来更多的麻烦，只好眼睁睁地看着他离开。

随后Bulgarin的大批手下赶来，夜店顿时变成了战场，不过Luis和Tony占据着高地，所以还算有优势，只需注意每波敌人都会有一两个不顾死活地冲上二楼，一定要及时消灭，否则腹背受敌只有死路一条。干完室内的敌人后，出门将门口围堵的敌人再消灭掉（可以引爆车辆来把他们炸上天），本关任务完成。



Mission 13 Departure Time

完成时间	10 : 00
玩家伤害	50%
爆头数	25
命中率	70%

终于来到整个游戏的最后一个任务了。Tony原本打算舍弃一切离开自由城，在Luis的劝说下才答应留下来，当然要处理掉他们的死对头Bulgarin才能一保平安。不过Luis很仗义地叫Tony去Packie家附近的公园等他，让他来包办一切。

Luis来到废弃的游乐场，打算摧毁掉Bulgarin的毒品生意来切断他的后路，这一段的战斗主要是清理掉地面的杂兵，然后把运送毒品的车给全部端掉。随后Luis得知Bulgarin正赶往机场准备逃之夭夭，于是Luis开着摩托赶往机场，途中Yusuf开着直升机前来增援，所以这一路Luis畅通无阻。

赶到机场后，Bulgarin的飞机已经开始滑行，Luis加快速度赶了上去。登上飞机后，面对Bulgarin手握手雷的威胁，Luis还是毫不犹豫地干掉了他，随后从炸成两截的飞机上跳了下去，正好来到公园中与Tony会合。

最终的结局还是留给大家欣赏吧，想知道那包钻石最终的去处吗？那就好好看剧情吧！

Yusuf篇

Mission 1 Sexy Time

完成时间	6 : 00
玩家伤害	0%
摧毁敌船数	4

Yusuf是一个沙特阿拉伯石油富豪的儿子，也就是俗称的“富二代”，对于他这种人来说，已经不用操心怎么挣钱，而是发愁怎么才能把钱花出去，所以他经常有一些惊人举动，比如这次他找来Luis，想要他帮忙搞一家军用直升机，向他那即将来到自由城的老爸献礼。

在Algonquin南部的海面停着一艘军火商的游轮，上面就有Yusuf想要的东西。Luis从港口驾驶快艇接近游轮，注意不要惊动四周的巡逻艇，否则任务难度会大大增加。从游轮后面偷偷爬上去，到停机坪上驾驶直升机就可以离开了。不过这时Yusuf又要Luis除掉后患，把游轮给炸了，接下来就是大家期待已久的驾驶直升机开战了。军用直升机的火力很强，机关枪和导弹都是强力火炮，只需要注意躲避游轮上发射的导弹即可，把游轮炸个稀巴烂之后就可以完成任务。

Mission 2 High Dive

完成时间	4 : 10
玩家伤害	50%
爆头数	2
命中率	70%
摧毁敌机数	4
特殊要求	从帝国大厦跳下来的时候至少有6秒的自由落体时间

Yusuf受邀去帝国大厦参加一个商业会议，不过这小子怀疑有诈，所以派Luis去一探究竟。来到帝国大厦后，Luis很快就发现这根本不是什么会议，而是想来敲诈Yusuf，争执之下把其中一人扔下了帝国大厦（这么高，估计落地之前就已经吓死了）。另一人开始往帝国大厦的塔顶跑去（这家伙是想演《金刚》吗），于是Luis追了上去，中途会有警察来围捕，干掉他们后再继续往上爬吧。

到达塔顶后，原来这个叫Ahmed的人是想杀了Yusuf后取而代之，不过Luis还没想把他赶尽杀绝，结果Ahmed自己给吓得从塔顶掉下去了（果然是想演《金刚》）。Luis自己也尝试了一把从塔顶跳下去的爽快感，之后任务结束。



Mission 3 Caught With Your Pants Down

完成时间	7：25
玩家伤害	50%
装甲车损伤	50%
摧毁警车数	6
特殊要求	10发子弹内打掉四根钢缆

Yusuf又要Lui过去给他帮个忙，进门不久，Yusuf的老爸突然驾到，看到自己儿子没穿裤子，而且和一个妓女模样的人混在一起，脸色非常难看。Yusuf只好演了一场戏，把Luis先支开。出门后，Yusuf给Luis打了个电话，原来这次他想搞一辆装甲车玩玩。

开上Yusuf的直升机，追上吊着装甲车的运输直升机，Luis负责用狙击枪把吊着装甲车的四根钢缆给打掉，这里没什么窍门，手稳一些就是了。装甲车落地后，Luis跳伞下去，上了装甲车后，会有大批警察赶来，不过在装甲车面前这些警车都跟废铁似的。逃避了追捕之后，把装甲车开到Yusuf的工地即可，你可以看到Yusuf是怎么处理这辆你历经千辛万苦才搞来的装甲车的。

Mission 4 For The Man Who Has Everything

完成时间	4：20
玩家伤害	50%
摧毁敌机数	8
特殊要求	直升机扫射的时候，趴在车顶躲过即可（有慢动作特写）

Yusuf又想出歪点子，要Luis帮他去搞一节城铁。Luis先驾车来到Algonquin Bridge东侧，在粉红箭头处等城铁来了后就跳下去落到车顶上，这时会引发四星通缉，沿路的警察都会向Luis射击，头上的直升机也不会放过Luis。一边射击一边向车头慢慢移动。走到车头就会发生剧情，城铁的车头就这么被Yusuf当玩具拿走了。

Yusuf的所有任务完成后，他会送你那辆黄金色的敞篷豪华房车，这辆车永远都会停在他家门口，你可以随时取用。



Mom 篇

Mission 1 Momma's Boy

完成时间	3：10
玩家伤害	10%
特殊要求	让观众帮你一把赢得比赛

Luis的老妈是一位贫穷的下岗工人，为了生计不得不找一个叫Santo的人借高利贷。这天Luis回家看老妈，正好遇见Santo找老妈讨债，提出要么Luis帮他做事抵债，要么就烧了他老妈的房子。Luis只好跟着Santo来到地下格斗场，Santo要Luis在比赛中故意输掉帮助他在外围赌博中获利。

比赛共有三个对手，都比较容易。在第三场比赛中，你可以按LB键故意输掉比赛来帮Santo拿到赌资，不过我们这里可不要任其摆布，三下五除二把第三个对手干掉赢得比赛。（注意在比赛途中把对手逼到围栏边可引发观众挟持对手利于你打击的情节）出门后输了钱的Santo气急败坏，恨不得杀了Luis，而Luis正好借机帮他老妈除掉这个后患。（按说Luis也挣了不少钱，干嘛不补贴他老妈一些呢？）

Mission 2 Corner Kids

完成时间	7：50
玩家伤害	40%
爆头数	20
命中率	55%

Luis的两个好友Armando和Henrique在搞毒品生意，这次交易他俩让Luis来帮个忙。开车来到码头后，正欲交易，埋伏好的警察出现，随即展开警匪大战。对于玩家来说这已经是稀松平常了，注意在最后阶段要用火箭筒干掉一架直升机后，即可完成任务。

Mission 3 Clocking Off

完成时间	5：00
玩家伤害	40%
爆头数	20
命中率	55%

Luis与老妈又争了起来，因为老妈觉得Luis不务正业，应该好好学习天天向上。这时Armando和Henrique又来找Luis帮忙，这次毒品交易比上次更刺激，因为来的是一帮抢货的毒贩，他们比警察要玩命得多。这关稍有点难度，因为四处都有敌人，注意躲避。干掉对手后，收货走人。



Mori 篇

Mission 1 Kibbutz Number One

完成时间	5：00
玩家伤害	50%
爆头数	10
命中率	70%
游艇损伤	40%
最高船速	70mph
特殊要求	尽快干掉手持火箭筒的敌人

Mori让Luis过来帮个忙，二人开车去某地谈一笔生意，当然这种生意一般都是谈崩了，双方又开始枪械大战。这种枪战对玩家来说没什么特别，只要提早把那个手持火箭筒的干掉就行。水上的这段注意保持高速前进，扔下的炸弹注意提前量即可。

Mission 2 This Ain't Checkers

完成时间	7：35
玩家伤害	0%
特殊要求	降落到任意一艘赛艇上；从上船开始一直保持第一不被超越

来到Mori家，他和Brucie（大家应该都认识吧？）准备搞一次比赛。比赛包括三项：跳伞、赛艇和赛车，跳伞的时候开始阶段保持自由落体，这样速度会更快一些，注意调整到能直接降落到船上最好，后面的赛艇和赛车没什么难度，对于熟悉自由城的玩家来说是小菜一碟。



Mission 3 NO.3

完成时间	5 : 15
车辆损伤	20%
最高时速	140mph
特殊要求	紧跟目标

Mori和Brucie这俩兄弟也不消停，叫来Luis说要玩一场午夜飙车。开车带这俩兄弟来到停车场后，按照提示把三辆跑车降下来，开上最后那辆跑车就可以开始飙车了。注意这次不是比赛，是飙车，所以不用太追求速度，只要最高时速超过140mph即可，之后保持跟紧这俩兄弟就行了。最后阶段有几个飞车跳跃的地方，最好能做到一气呵成。最后可以欣赏这俩兄弟的精彩"二人转"。



Bulgarin 篇

Mission 1 Going Deep

完成时间	6 : 0
玩家伤害	50%
Headshot	20
命中率	70%
特殊要求	将炸弹放到更隐蔽的地点
	用炸弹干掉10名特警

黑帮老大Bulgarin找Luis帮忙，说他现在正被政府陷害，他想要Luis去干掉陷害他的人。

驱车来到停车场，把车停在空位上，然后把炸弹贴上去（尽量贴低一点，并且不要对着入口的方向），之后和Bulgarin一起躲在一帮。不久之后政府的人过来了，当他们围拢汽车的时候引爆炸弹，接下来把增援的特警都干掉，开车摆脱通缉，送他们回家就可以了。

Mission 2 Dropping In

完成时间	6 : 40
玩家伤害	40%
命中率	70%
特殊要求	降落在屋顶指定区域
	等Ashville退到窗边再打死他以便他直接从楼上掉下去
	直接降落在卡车上

Bulgarin又有黑活要给Luis干，这次要干掉一个叫Ashville的人，因为他阻扰了Bulgarin的一笔生意。

首先开飞机到指定位置，然后从顶楼一路杀下去，在电梯井前先扔一枚手雷下去。杀到会议室就能看到Ashville，一枪将他嘣下楼，随后Luis也跟着跳下去，降落到行驶的卡车上即可完成任务。如果没有落到卡车上还会遇到警车的围堵。



Mission 3 In The Crosshairs

完成时间	4 : 30
玩家伤害	40%
爆头数	10
命中率	60%
特殊要求	4枪干掉4名狙击手

Bulgarin也打听到了钻石的消息，他要Luis去找一个人打听钻石的消息。没想到Luis到指定地点的楼顶后，只发现了一个人头。原来Bulgarin怀疑Luis和Tony想吞掉钻石，打算借此除掉他们。

接下来是狙击手之间的对决，当对方开枪的时候会在地图上闪出一个红点，在这个方向去寻找狙击手吧。干掉这四人后，Bulgarin又找来大批杀手，Luis只能杀出一条血路。一路边杀边走，杀出重围。

支线任务

本作的支线任务除了路边的陌生人之外，主要有三个：

赛车任务很简单，只要到地图上格子旗的地方即可开始比赛，注意提前找一辆好一点的车。

毒品战争和上一个资料片的帮派战争有点类似，只是形式上多了一些，概括起来就是到指定地点抢走其他帮派的毒品即可，有可能是开车，或者是开船，也有机会开飞机，总之就是把全城的毒品交易垄断。完成25个之后可解开成就。

夜店管理任务要稍微丰富一些，每天晚上21点到第二天早上6点这段时间去Maisonette 9这家店，进入门上标记着Management Only的房间，按下LB键即可拿到新的任务，Luis也会换上比较帅气的衣服。这些任务都比较简单，这里就不详述了。

游戏奖励

奖励	条件
.44	完成10个毒品战争
Advanced MG	完成20个毒品战争
Explosive Shotgun	完成30个毒品战争
Sticky Bombs	完成40个毒品战争
Gold SMG	完成50个毒品战争
Parachute	完成15个特技跳伞任务
NOOSE APC	杀死50只海鸥
Remove ammo cap	游戏达成100%完成度
Golden Buzzard	完成游戏后可在Booth Tunnel找到金色的Buzzard武装直升机
Yellow Super Drop Diamond	完成游戏后在Yusef的公寓外找到

游戏秘籍

号码	效果
468-555-0100	改变天气状况
362-555-0100	体力与防弹衣全满
482-555-0100	体力与防弹衣全满并获得弹药
359-555-7272	获得降落伞
267-555-0150	提升通缉星级
267-555-0100	降低通缉星级
486-555-2526	狙击枪有爆炸效果
276-555-2666	拳击带有爆炸效果
625-555-0200	获得Akuma
272-555-8265	获得APC
359-555-2899	获得Buzzard
938-555-0150	获得Floater
359-555-0100	获得Annihilator
227-555-9666	获得Bullet GT
227-555-0142	获得Cognoscenti
227-555-0175	获得Comet
938-555-0100	获得Jetmax
625-555-0100	获得NRG-900
625-555-0150	获得Sanchez
227-555-0168	获得Super GT
227-555-0147	获得Turismo
227-555-0100	获得FIB Buffalo
625-555-3273	获得Vader
486-555-0100	获得重武器套装
486-555-0150	获得轻武器套装



类型转换 乐趣依旧



从旧作移植到原创新作，"《召唤之夜》系列"似乎一直都在NDS上寻找一个最佳的制作模式。而这次从传统战棋游戏到角色扮演的演变不但是制作小组的一次全新尝试，游戏的整体素质对于新老玩家来说都可以用"惊艳"来形容，只要是喜爱日式角色扮演游戏的玩家都没有理由错过。游戏最大的亮点就是将系列众多的经典要素巧妙地融合到了角色扮演游戏之中，同时略带解谜意味的"机关系统"也将重复战斗的趣味性大大提升，因为某些战斗中考验的不仅仅是玩家的个人实力，更多地则是对战术的把握和运用，大家准备好迎接各种挑战了吗？

文 晴天 美编 NINA

通关时间：一周目通关约30小时，完成所有收集要素约需80小时以上。

SUMMON NIGHT X サモンナイト ~Tears Crown~ ティアーズクラウン

召唤之夜X 泪之皇冠	NBGI		角色扮演
NDS	サモンナイトX Tears Crown		日版
	2009年11月5日发售	1人	4800日元
	对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

基本操作

按键	作用
A	调查／确定
B	跑步／取消
X	系统菜单
L	系统菜单中切换角色或道具类别
R	战斗中切换我方角色或机关



系统要点解析

召唤兽



©FLIGHT-PLAN©2009 NBGI

作为系列的标志性要素，游戏中要使用"召唤兽"必须先获得名为"召唤圆盘"（召唤プレート）的特殊道具，然后再在系统菜单的同名选项中将对应颜色的玛娜石（マナストーン）镶嵌到圆盘上才能与"召唤兽"建立契约，并在系统菜单的"そうび"→"召唤兽"中进行装备或更换。不同的召唤兽会根据玩家战斗的次数（与敌人强弱无关）逐渐领悟新的召唤术或被动技能，因此只有将它们合理地与成长倾向各异的角色组合才能发挥出最佳性能。

技能强化

与"召唤兽"建立契约后，选中任意召唤兽和它们已经领悟的技能会打开"强化界面"。强化技能需要消耗红色玛娜石在"召唤圆盘"的外围互相连接，以增强技能的效果，但由于一周目获得的数量有限，玩家一定不要将它们浪费在实用性不高的技能上。另外强化时还需注意每个技能的强化路线有可能与其他技能重合，玩家要自行取舍，而将光标移动到红色玛娜石上按下 X 键可消耗无色玛娜石进行还原，但消除的红色玛娜石不会返还给玩家。

议会

当剧情发展到第 11 章时会强制进行一次"议会"，之后玩家需要选择三名同伴担任大臣（本周目内无法更改），这样随着玩家移动距离的增加，每次在切换场景时就有可能出现"新议题"的提示（每个章节出现的议题数量固定，未完成的议题会自动延续到下一章节），此时再返回"セレスティア城"调查记录点左



上方的大门即可讨论新的议题。议会中确定讨论的议题后会相继有三名同伴提出疑问，玩家选择的回应则会影响最后的结果，而通过的议题就相当于游戏的支线任务，完成后可获得各种报酬，同时增加所有同伴的好感度。如果忘记了议题的内容，进入系统菜单的"アイテム"按 R 键切换到"重要道具"一栏，再使用"记忆の石"查看"议会の记录"中的相关项目即可。

特别提示

选择不同的大臣会触发与其相关的特殊任务，其中包括获得对应角色的强力装备或隐藏召唤兽，但由于每周目玩家能够选择的大臣只有三名，所以要想达成全收集的目标至少需要四周目。

迷你游戏

本作的迷你游戏只有“钓鱼”一种，在第5章获得“ボロの钓竿”后调查地图上标记为“鱼”的地点即可进行，而钓鱼的技巧非常简单，只要当鱼饵下沉时（有音效提示）按下A键即算成功。钓鱼所需的鱼饵前三种都可以在任意村庄的“道具店”购买，钓起的鱼前往不同村庄的宿屋选择“鱼と交换”可换取不同的道具，其中大多数都是联机发送邮件时使用的信纸。（后期在“渔村カトウン”的宿屋交换到“高价な钓竿”后，使用相同的鱼饵则会更容易钓起高质量的道具）



夜会话

主线流程中每完成一个章节玩家都可以选择一名同伴触发特殊对话，主要的作用是增加对应同伴与主人公的好感度，进而学会新的合体技。通关后系统还会要求玩家从好感度较高的同伴中选择其一触发角色的对应结局，如果想体会不同的剧情就只有在最终BOSS前保留存档并反复挑战了。

联机模式

游戏中期开放“议会系统”后，前往“セレスティア城”左下方的图书馆与房间中央的女生对话可以使用名为“おでかけムームー”的联机模式。该模式中玩家可以选择“ムームーのお部屋”下的“もよう替え”给姆姆换装、调整房间的摆设，或选择“お出かけする”前往近好友的家参观。

在已经近距离联机的情况下（好友选择“近くのお友达を招待”，玩家选择“近くのお部屋に行く”），选择“演技を选ぶ”可设计好友收到邮件时姆姆的表演动作；“便せんを选ぶ”可选择不同图案的信纸；“手纸を届く”为使用触控笔在信纸上自由绘制图案或文字，最后选择“送信”完成邮件发送。好友收到邮件后有3次机会对玩家的姆姆进行回应，接着好友也需要使用发送邮件的流程进行回信，最后玩家还需要对好友的“服装”、“料理”、“音乐”、“肢体语言”（スキンシップ）、“室内装潢”（レイアウト）等五个项目进行打分，累计一定分值后双方都可以获得新的称号和各种装饰道具。



战斗相关



①角色状态栏　⑥召唤兽
②计量槽　⑦交代
③攻击　⑧逃跑
④防御　⑨合体技按钮
⑤道具

游戏的战斗采用传统的回合制，敌我双方会根据SPD的数值大小依次行动。当进入我方同伴的行动阶段时，下屏幕下方会出现指令栏，其中“防御”具有物理和魔法伤害减半的效果，“交代”则会取消当前同伴的行动并替换任意一名参战同伴。另外使用双屏的战斗会对角色的攻击和目标选择造成影响，例如地面的同伴攻击空中的敌人威力会减小，部分技能只能对地面或同一平面的敌人才能使用。

机关

在部分区域的战斗中会出现“机关”，按L/R键将目标切换到它们并攻击会出现各种效果，使玩家的战术应用更加多变。惟一需要注意敌人也会利用机关的效果来对我方的进攻造成干扰。



Brave Clear

在游戏的特定战斗中会出现“Fight with Brave”的提示，之后只要满足特定的条件结束战斗就会获得额外的道具奖励（简称为BC），是游戏中收集强力装备和道具的主要途径。通常要达成此类条件需要合理利用场景中的“机关”，这也是本作战斗策略性有别于同类游戏的一个主要原因。

合体技

完成初期的一系列教学战斗后，在战斗中当主人公行动时点击指令栏右侧的“合体技按钮”可与上场的角色发动“合体技”。不同角色的合体技分为“普通”和“超级”两种，前者发动后需消耗1格计量槽，后者则需要3格，而要累积计量槽只能通过攻击敌人或被敌人攻击这两种方式（使用回复系道具或召唤术不会增加）。要领悟新的合体技主要与对应角色和主人公的好感度有关，但由于这是游戏中的一个隐藏数值，所以玩家只能尽量多地与该角色进行“夜会话”并完成议题。目前已知最快出现“超级合体技”的方法是与该角色进行4次以上的“夜会话”，或至少进行3次并完成对应角色的所有议题。



ディラン

角色	合体技	类别	效果
ファラ	ホーリーナイト	普通	全体物理攻击
	ホーリーラブ	超级	全体物理攻击并大幅回复我方全体的HP
ムームー	ストライクムームー	普通	对地面的全部敌人进行物理攻击
	シャイニングムームー	超级	全体物理攻击并提升物理攻击力
ガーリット	カミカゼ斩り	普通	对空中的单个敌人进行物理攻击
	デュエルナイト	超级	全体物理攻击并附加浮游状态
ファング	グレイトタイフーン	普通	全体物理攻击
	ラグナロック	超级	全体物理攻击并提升我方全体的行动速度
ソティナ	无限の扉	普通	单体物理攻击
	トゥルーアイズ	超级	全体即死攻击
エルナディータ	マジックキッス	普通	全体HP大回复并提升我方全体的物理攻击力
	ハニームーン	超级	全体物理攻击并附加魅惑效果
あくりーん	女神キック	普通	对空中的单个敌人进行物理攻击
	ゴールデンブレス	超级	全体物理攻击并完全回复我方全体（包括复活）
ルーガ	アンダーショット	普通	对空中的全部敌人进行物理攻击
	グローリーアロー	超级	全体物理攻击并附加麻痹效果
ザーツ	グランドクロイツ	普通	对地面单个敌人进行物理攻击
	绝对胜利之剑	超级	全体物理攻击并解除我方全体的所有异常状态

ファラ

角色	合体技	类别	效果
ディラン	シンクロブレイク	普通	对地面单个敌人进行物理攻击
	ロイヤルランデブー	超级	全体物理攻击并大幅回复我方全体的HP
ムームー	ロケットムームー	普通	单体物理攻击
	スターダストムームー	超级	全体物理攻击并附加石化状态
ガーリット	プリンセスナイト	普通	对地面或空中的全部敌人进行物理攻击
	エーテルダンス	超级	全体物理攻击并附加睡眠状态
ファング	フライングコンボ	普通	全体物理攻击
	ワイルドウイング	超级	全体物理攻击并提升我方全体的物理防御力
ソティナ	白き愈しの门	普通	全体HP大回复
	ラストレッスン	超级	完全回复全体MP
エルナディータ	おしおきの时间よ	普通	对地面单个敌人进行物理攻击
	レインボウシャワー	超级	全体物理攻击并附加魅惑效果
あくりーん	女神パンチ	普通	对地面或空中的全部敌人进行物理攻击
	メルヘンベル	超级	全体物理攻击并解除我方全体的所有异常状态
ルーガ	ミサイルシュート	普通	全体物理攻击
	シューティングスター	超级	全体即死攻击
ザーツ	ホーリーブレイド	普通	对地面或空中的全部敌人进行物理攻击
	绝对正义之剑	超级	全体物理攻击并提升物理防御力



勇气与信念的旅途

按照系列惯例，游戏一开始会要求玩家选择男女主人公，而以下的主线流程会以女主角法拉（ファラ）为主，并对迪兰（ディラン）篇的行动差别进行提示。另外游戏中不同区域遭遇的 BC 战斗是固定的，且只能完成一次，具体情报可以使用"记忆の石"查看"ブレイブミッション"的相关解说。迷宫中标注为红色的物品为召唤兽圆盘，必须作为优先收集的对象。

Prologue 序章

鲁恩海姆（ルーンハイム）历 1162 年，赛雷斯迪亚（セレスティア）王国和德尔迪阿纳（デルディアナ）帝国持续多年被称为"召唤战争"的激烈战斗，最后却因为双方的君主病逝而使战争陷入了僵局。之后重新选举出新领导者的两国为了防止国家走向衰败，以交换双方的王子为条件签定了十年的"停战协定"，而我们的故事也正是在十年后临近双方归还人质的期限时才慢慢拉开序幕……



Chapter 1 分离之时

虽然明天就是交换人质的日子，但法拉（迪兰）还是像往常一样在王宫的天台上欣赏着让人心旷神怡的美景，倒是迪兰（法拉）的出现让人有些意外，原来他（她）是来邀请自己去一个重要的地方的。按照约定离开王宫，在广场上会从说书者处了解到人类和有翼族从很久以前就因为无法容纳对方而不断地发生冲突，但这一切却在百年前被白色英雄罗兰德（ローランド）终止，自此他建立了人类和有翼族和平共处的赛雷斯迪亚王国，而无法接受这一事实的人们则自立门户，于 30 年前建立德尔迪阿纳帝国并发动了"召唤战争"。来到王都门口与迪兰（法拉）对话选择两次"はい"激活特殊装置的功能，今后调查它选择"セーブする"可保存游戏进度，"ウロコを使う"则可以在特定的城镇或迷宫间进行传送。



即将分别的两人来到了儿时一起玩耍的王家别墅会遭遇怪物的袭击，轻松获胜后两人也回忆起十年前两人在森林中相似的情景，而也正是在那时迪兰亲眼看到法拉使用自己的意念召唤出了一只名叫"姆姆"（ムームー）的异界生物，让人不得不对法拉身上蕴藏的神秘力量产生各种猜测。

Chapter 2 反目成仇

第二天从房间出来会遇到完全没有方向感，在王宫大厅都会迷路的神官索缇娜（ソティナ），寒暄几句后她会给予初级召唤兽"ユニユン"（二周目此时会获得通关前所有的召唤兽），接着选择"はい"会进行召唤兽的相关教学，最后前往上层与迪兰（法拉）对话选择"はい"和国王一起前往边境返还人质。



在十年前的相同地点按照约定交换回哥哥诺因（ノイン）后，返回王宫准备庆祝的众人竟意外发现诺因对身为有翼族的嘉利特（ガーリット）存在很大的敌意，而他自己却解释这是在帝国养成的说话语气还没有改过来，之后便匆匆返回了自己的房间。

当晚正准备回房休息的法拉听到外面传来的一声巨响，随后便有士兵前来报告帝国的大部队已经逼近王都，希望法拉和国王能够暂时前往安全的地点避难。前往上层的大厅确认国王安然无恙，而就在大家准备想办法脱身时，手持双剑的诺因却挡住了众人的去路，并扬言要杀了自己的父亲，情急之下法拉只好与诺因进行强制战斗。胜利后孤军奋战的法拉还是没有成功阻止诺因疯狂的行为，而国王也在将法拉托付给闻讯赶到的迪兰后便离开了人世，最后调查王座发现秘密通道开始亡命天涯。

BOSS ノイン

敌人的二连击威力并不大，合理利用召唤兽的回复魔法并不难获胜。





回到帝都后国王古洛肯（グロッケン）就迫不及待地向迪兰介绍了帝国的几大重臣，以及他的未婚妻艾尔娜迪塔（エルナディータ），但就在迪兰准备慢慢适应新的环境时，古洛肯竟然宣布了攻打王国的计划，并希望迪兰能助自己一臂之力。无法理解这一切的迪兰显然并不愿意加入这场无谓的杀戮，而就在他准备返回王国通风报信的时候，大臣古拉纳德（グラナード）竟然施法将其弄晕，以免他成为整个计划的绊脚石。

醒来后从帝国士兵处得知战斗已经开始，随后从右侧离开要塞径直前往上方的王国，轻松解决掉拦路士兵，最后在王宫城门前与嘉利特进行强制战斗。胜利后一直声称迪兰背叛王国的嘉利特选择了暂时相信迪兰，并和他一起前往王宫确认国王和法拉的安全，但没想到却见到诺因正准备杀法拉灭口。再次击败他迪兰也回想起之前古拉纳德在作战会议上提到的卧底，原来他所指的正是诺因王子。

BOSS ガ-リット

敌人偶会发动的会心一击会对初期能力较低的我方造成较大的威胁，建议事先准备几个回复道具以防不测。

BOSS ノイン

敌人偶尔使用的单体冲击波可对我方单体造成大伤害，及时使用道具回复即可。



王家の地下道

迷宫的路线比较单一，靠近出口会发生 BOSS 战，胜利后顺着梯子离开来到王家别墅。

宝箱

デンデン
金色のマナストーン×4
ヒポの实×2
クロスアーマー

BOSS ゾウガメ

空中的杂兵由于会使用附加封印状态的攻击，所以一定要尽快消灭。剩下的 BOSS 行动缓慢，只要注意回复我方地面同伴的 HP 即可。

Chapter 3 不速之客

在别墅休息一晚后，嘉利特建议大家去附近的贸易都市阿克兰德（アークランド）走一趟，一来在有翼族和人类共处的都市中比较容易藏身，二来还可以顺便拜访国王诺比斯（ノービス）的好友巴姆（バーム），和他商量接下来众人应该采取的行动。接着从别墅往下穿过森林，进入阿克兰德会再次遇到说书人，这一次他会讲述有翼族原本是生活在空中的另一块大陆，只是由于 300 年前他们所处的大陆坠落到鲁恩海姆才被迫生活在这里，而也正是从那时开始部分人类就产生了排除异族的想法，进而建立了帝国。

幻想の森

沿路前进会依次进行"机关"、"合体技"的教学，选择"はい"看完所有的内容后在出口附近遭遇 BOSS 战，胜利后返回大地图继续往下到达目的地。

宝箱

ミンナオールS
フッカツ草
ペラペラ草×2
ヒポの实×2
シュルフィーユ
金色マナストーン×4
マーブルメイス

BOSS アラモス

因为敌人处于空中，所以我方地面人员对其造成的伤害会有所减少，基本战术是利用回复的间隙和它慢慢磨。

效果叠加 游戏中有部分效果相同但属于不同召唤兽的能力提升魔法，如果将它们各自对同一角色使用一次会产生"效果叠加"，后期配合"强攻战术"一次性给予敌人 5000 以上的伤害可谓轻而易举，大家不妨试试看。

法拉

靠近村中的岔路口会暂时和迪兰分开，而进入宫殿会在工作人员的引导下来到一个房间等待市长的接见，不过很快两人就发现这是帝国卧底设下的一个圈套。调查房间的门会发现无法打开，同时门外传来市民呼救的声音，之后与嘉利特对话选择“はい”强行突破，消灭门口的怪物后会遇到护卫队长露佳（ル－ガ），得知原来这一切都是由于有人故意将装有怪物的箱子运进黄金宫造成的。最后三人结伴同行在楼上遇到担心两人安危而闯入黄金宫的迪兰，并在顶层的市长办公室与帝国刺客进行BOSS战，胜利后巴姆非常乐意地收留了落难的两人，同时一旁的露佳也邀请众人加入专门保护有翼族的组织“隆古兰德”（ロ－ングランド），为促进人类和有翼族的和平共处出一份力。

BOSS 帝国の刺客

BC条件	没有出现伤亡结束战斗

敌人会频繁使用各种攻击道具，如果不小心中了异常状态会对进攻造成很大的干扰。建议多发动合体技速战速决，并随时使用道具保持我方队员的HP在100以上。



迪兰

与法拉分开后继续往左下前进会遇到几名负责安全巡逻的有翼族，而当他们得知迪兰正是帝国王子的时候竟不由分说地将他抓进了监狱。不久后另一名伪装成平民的帝国士兵也会被关进监狱，在向他表明自己的身分后，士兵很迫不及待地告诉了迪兰帝国准备暗杀市长的计划。最后为了避免惨剧的发生，迪兰情急之下利用他准备用来发出信号的烟花炸开了监狱的大门，并在大街上与追捕自己的梵（ファング）进行强制战斗。胜利后梵最终还是选择了相信迪兰，和他一起进入黄金宫与法拉等人汇合。

BOSS ファング

由于没有负责回复的角色，所以进攻时要随时保持自己的HP在70以上，不然一旦敌人使用会心一击就凶多吉少。

宝箱

金色のマナストーン×4
ドロボン
ゲドック草×2
200G
ヒポの実×2
布の铠
赤色のマナストーン×2
チャッカ

黄金宫

上楼的过程中不要忘记搜刮每个房间里的宝箱，而完成这里的剧情后才能开启市长办公室里最后的宝箱。

Chapter 4 白色宝珠

正式加入“隆古兰德”的第二天进入旁边的会议室从露佳处了解帝国目前的动向，而看完三个项目的内容后会有探子回报占领王国的将军目前正率军向平原的南方前进，目的地似乎是供奉女神法莱特（ファ－ライト）的神殿。之后为了确保索缇娜等神职人员的安全，法拉自告奋勇准备赶在帝国军之前到达神殿传达消息，让神官们尽快前往安全的场所避难，离开时不要忘记打开指挥部房间中的宝箱得到召唤兽“アクダマ”。



在村庄的街道上再次从说书人安迪（ア－ティ－）处了解到创世女神的传说，原来她们都是由神龙海莱因（ハインライン）的鳞片变化而成，接着返回大地图从左上角切换场景，再往下通过蜿蜒的山道进入神殿。与神殿中的四名神官对话他们会迅速离开，随后为了说服索缇娜，大家答应和她一起进入神殿深处寻找最重要的东西。在神殿的宝物库众人发现了12年前女神法莱特降临时留下的白色宝珠，但就在众人准备带它离开时却遭到了帝国将军赛兹（ザイツ）的阻挠，之后的强制战斗必然会被全灭。眼看重要的宝物就要落入帝国的手中，勇敢的姆姆趁赛兹不备抢下宝珠交给了法拉，此时一道强烈的白光闪过，当众人回过神来时已经回到了指挥部，最后来到房间外索缇娜会将白色宝珠交给与之发生感应的法拉保管，说不定下次它还能在危急时刻派上用场。

ファ－ライト神殿

沿路前进会在九宫格区域前触发剧情，而要通过这里必须根据女神像面对的方向来选择正确的出口，即从起始点开始按照右、上、左、上、右、右、下、下、右的顺序通过房间即可。

宝箱

エアリアルメイス
黑色のマナストーン×4
ヒポの実×2
白色のマナストーン×4
赤色のマナストーン×3
ハーブシーブ
フッカツ草

Chapter 5 防御作战

第二天醒来后与酒场的露佳对话答应帮她跑腿，而离开前在左侧的储藏室可打开之前被锁住的宝箱获得召唤兽“フウガ”。之后在村庄的街道上会从安迪处了解到，300年前由于有翼族居住的大地开始坠落到鲁恩海姆，所以女神库拉维斯（クラヴィス）为了保护现有大陆上的生命主张彻底破掉有翼族的大陆，而女神法莱特则坚持要保护两边的生命，最终选择将两块大陆都从鲁恩海姆分离出去，并将女神库拉维斯也流放到了鲁恩海姆以外的大陆，进而产生了魔神、妖精、幻兽各自居住的区域。

前往黄金宫的市长办公室将树枝交给巴姆会得到“ボロの钓竿”，接着选择“はい”继续进行“钓鱼”的相关解说，并开启宿屋的“道具交换”功能。原路返回指挥部会在中途遇到前来村庄寻找迪兰的艾尔娜迪塔，但无论大家怎样向她解释，她都无法接受帝国侵略王国的事实，最后法拉（迪兰）只好外出将负气离开的她找回来，避免她惹出更大的麻烦。沿路离开村庄会触发艾尔娜迪塔遇到帝国将军的情节，原来他们正在村庄中设置召唤魔物的魔法阵，企图破坏整个村庄，接着与赶来的同伴汇合，前往道具店附近与守护魔法阵的帝国召唤师进行BOSS战。胜利后继续深入会看到产生争执的艾尔娜迪塔和帝国将军拉迪乌斯（ラディウス），而就在其准备对艾尔娜迪塔痛下杀手时，迪兰及时出现挡下了致命的攻击，现在只有击败他才能让阿克兰德恢复往日的和平。

再次获得胜利后艾尔娜迪塔表示自己刚才公然和帝国将军作对已经背上了“叛国”的罪名，无法再返回帝国继续生活，而众人自然也要为此事负责并答应收留自己，这样她正好可以随时陪伴在自己的未婚夫迪兰身边。

BOSS ケルスス

BC条件	不使用召唤术获得胜利

由于受“BC条件”的限制，战斗前一定要保证有足够的回复道具，不然很难撑过敌人的魔法攻击。当其濒死时会在使用“冥想”技能的下一回合发动高威力的魔法攻击，如果使用防御还不能抵挡住攻击，就只能使用复活道具“フッカツ草”保证我方的战力了。

BOSS ラディウス

BC条件	使用迪兰完成最后一击

敌人最具威胁的招数就是释放全体飞刀，不过只要事先在道具店购买几个“ミンナオ－ルS”使用并不难应付，要达成“BC条件”需要在进攻时计算好伤害量（HP1312），以保证迪兰完成最后一击。



Chapter 6 勇闯虎穴

法拉

经过一夜的思考，法拉决定与其在阿克兰德避难，不如尽快想办法夺回被占领的王国，这样也能从根本上保证阿克兰德的安全，让其不再频繁遭受帝国的袭击并最终沦陷。之后迪兰会自告奋勇前往王国打听情报，不过留守在指挥部的法拉等人等了很长的时间却不见众人返回，倒是同行的姆姆带回了迪兰被帝国军捕获的消息，事不宜迟立即展开营救行动。

返回大地图从左上角切换场景，一直往上在王国前与露佳确认行动计划，接着选择“はい”使用爆弹吸引士兵的注意顺利冲进王都。沿路进入王宫会遭遇多场杂兵战，但随后出现的赛兹并没有出手阻止众人进行营救，只是简单警告后便独自离开，甚至从他的言语中众人也明白了他作为一个军人的行动准则，即便自己能够判断是非，但在国王的命令下他也只有选择“服从”……最后在王宫右上方的地下牢找到被关押的迪兰等人，重新调整队伍后返回王都入口与帝国召唤师进行BOSS战，胜利后原路返回阿克兰德的指挥部。


迪兰

在接受打探情报的任务后，返回大地图一直往上在王都门口击败士兵成功实行伪装。接着与村庄所有的 NPC 对话再前往王都会触发几名士兵窃窃私语的情节，而面对不断侮辱自己家族的语言，缺乏忍受力的艾尔娜迪塔竟然无意识地表明了自己的身分，最终导致所有人被帝国军抓进了大牢。一段时间过后，王宫外传来的骚乱声打破了原有的平静，随后法拉和其他同伴赶来将迪兰等人成功救出了大牢，必须趁帝国的援兵还未赶到前尽快离开。

BOSS カルパス

BC 条件	不使用召唤术获得胜利

敌人的冰属性魔法会附加睡眠状态，但由于此时并没有有效的解除手段，所以一旦中招会严重影响我方的进攻，使达成"BC 条件"更加困难。推荐先使用普通攻击削减其体力，当其濒死发动"冥想"后就尽快使用单体强力合体技一口气消灭，不然一旦其发动全体魔法就有可能发生全灭的悲剧。

Chapter 7 王国夺还

休整一天后根据之前收集的情报，众人决定先占领边境的要塞释放之前侵略战争中被关押的有翼族，之后再集合他们的力量在王国正面吸引敌军的注意力，法拉等人则通过之前逃出王国的秘道返回王宫，直接俘虏帝国军的总指挥赛兹，尽量减少正面冲突造成的人员伤亡。接着返回大地图从左上角切换场景，进入地图左端的要塞消灭守卫后继续深入与第三名帝国召唤师进行 BOSS 战，胜利后解救出所有的俘虏并成功说服他们参与夺回王国的战斗。



使用记录点传送到"王家のコテージ"，调查旁边的水井利用之前的通道顺利潜入王宫，在上层的天台找到在此等候已久的赛兹进行 BOSS 战。原来他其实早已料到众人会采取"声东击西"的战术，所以在得知脱狱者集体在王都正门进攻时，他还是下令军队全力迎击，放弃了王宫内所有的戒备。最后他向众人表示自己从一开始就打心底里并不同意帝国的侵略行为，但此时他为了尽到自己作为军人的义务，必须完成守护王宫的职责。胜利后虽然赛兹一再要求众人杀掉自己，不过深知其心意的法拉（迪兰）却邀请他加入众人的队伍，为实现人类和有翼族的和平共处而共同努力，最后为了报答法拉（迪兰）的不杀之恩，赛兹成为同伴并获得了所有人的谅解，法拉（迪兰）则在大家的推举下成为了王国新一届的女王（国王）。

BOSS ムクルス

BC 条件	不使用道具获得胜利

战斗中地面的杂兵拥有"物理攻击无效"的特性，所以我方必须使用"魔法攻击"属性的召唤术尽快消灭它们，否则一旦被它们"凭依"就会陷入不能回复 HP 的窘境。BOSS 的魔法攻击威力较大，濒死时同样会使用强力的"冥想"攻击，算好其剩余 HP 用合体技一口气解决。

BOSS ザイツ

BC 条件	我方同伴没有出现濒死结束战斗

敌人初始的攻击力并不高，再加上所有的攻击都是针对单体，回复压力并不大。将其 HP 削减到一半以下后，他会开始使用召唤兽来提升自己的攻击力，并配合高几率的会心一击进行反攻，所以此战要达成"BC 条件"还是需要一定的运气，为了保险起见可以在其提升攻击力后多使用防御来抑制我方受到的伤害。


姆姆

ハーディン砦

从第一个场景的左下角通过连接桥即可来到要塞最深处，在挑战 BOSS 前记得回收其他房间内的宝箱。

宝箱

- 赤色のマナストーン×3
- 黑色のマナストーン×4
- ゴールダスト
- 战の大辞典×2
- 50G
- フッカツ草

Chapter 8 召唤实验

经过一晚的思考，第二天前往上层的大厅向大家表达愿意成为女王（国王）的意愿后，赛兹也向大家公开了帝国正在从事召唤术秘密研究的情报。虽然目前大家都不知道这项研究会带来怎样的后果，但是从之前古拉纳德一系列的怪异举动来判断，他似乎正在酝酿一个巨大的阴谋，而众人的下一个目标自然就是帝国所属的"召唤研究所"。

离开王国前先在地下牢右侧的仓库搜刮宝箱获得召唤兽"ハンマーヘッド"，接着传送到"ハーディン砦"会从安迪处了解到 10 年前的"召唤战争"之所以会陷入僵局，完全是因为帝国和王国都曾经借助过巨大的召唤装置让女神库拉维斯和法莱特降临到鲁恩海姆，而两人宿命般的激斗正是导致两国君主辞世的原因。最后从要塞下方的出口离开，在草原左侧切换场景再一路北上到达新的村庄，而刚进入这里会从医师处得知从研究所逃出来的一名男子现在身中剧毒，希望众人能帮忙去雪原中消灭怪物获得特殊的体液来制作血清。返回雪原来到地图左下角的突出部分会遭遇强制战斗，敌人除了附加中毒状态的攻击并不为惧，轻松消灭后将体液交给医师制作血清，之后获救的男子会告诉众人研究所里正在从事非常可怕的研究，这显然更加坚定了大家阻止召唤实验的决心，最后向男子借来"研究所のカギ"成功进入上方不远处的研究所。



刚进入研究所众人就撞见了之前的三位召唤师，这次他们是奉古拉纳德的命令来确保召唤实验能顺利进行，如果众人想继续深入就必须击败他们。胜利后来到塔顶会见到三人用召唤仪式召唤出了三个支配级的魔人，同时为了让他们能够确实存在于鲁恩海姆，一旁观察的古拉纳德命令诺因结果了三人的性命，用他们的生命当作祭品完成最后的仪式。眼看自己的阴谋得逞，古拉纳德扬言要和魔人"去玛娜之门完成一件重要的使命"便使用传送魔法离开，而留下的诺因则再次向众人发起了攻击。再次获得胜利后一直被古拉纳德操纵的诺因终于恢复了神智，不过很快便被突然出现的拉迪乌斯带走，而离开前他所说的"洗脑"一词也引起了大家的警觉，看来诺因之前之所以会做出那么多反常举动必定另有隐情。最后众人捡起诺因在匆忙中掉下的"ノインの落としたカギ"，并返回附近的村庄商量接下来的行动计划。

BOSS カルパス、ケルスス、ムクルス

BC 条件	敌方累计行动 20 次以内结束战斗

要想快速结束战斗，玩家一开始就需要借助场景机关"召唤术增幅器"强化召唤术的效果尽快消灭空中的カルパス，因为只要没有了他的"睡眠魔法"干扰，要解决剩下两个召唤师只是时间问题。此战对玩家的魔攻和魔防有较高的要求，如果不能尽快消灭敌人，三人"冥想"后连续使用全体魔法必然会使我方全灭。

BOSS ノイン

BC 条件	使用法拉完成最后一击

敌人的行动速度较快，所以一定要有同伴可以使用全体回复魔法才能挡住其较强的攻势，必要时也一定要用道具进行回复。要达成"BC 条件"同样需要算好其剩余 HP（HP2930），而从本战开始玩家也可以使用"强攻战术"，即给物理型角色装备召唤兽"ハンマーヘッド"，之后在战斗中先让其对自身使用"力のオーラ"提升物理攻击力，而任意同伴则使用召唤兽"デンデン"的"エレキチャージ"魔法使该角色进入蓄力状态，最后再配合"パワーハンマー"发动高几率的会心一击就能快速敌人的体力，大大缩短战斗的持续时间。

帝国召唤兽研究所

迷宫中由于部分通道封闭，所以要找到上楼阶梯往往需要绕很多弯路，而探索的过程中注意不要遗漏每层各个房间中的宝箱，最后在 4F 调查左上房间中的机关打开通往顶层的通道。

宝箱

- 赤色のマナストーン×3
- 金色のマナストーン×4
- ウィンディー
- ガードドロップ
- 无色のマナストーン×2
- メイスイグニス
- マナの实×2
- アイシュ
- 1000G
- 炎のおふだ×2
- メタルアーマー
- 黑色のマナストーン×4
- 魔力アップル×2
- 白色のマナストーン×4
- 战の大辞典
- ラフィンノーズ
- ミミズ×5
- 白のウロコ
- フッカツ草


露佳

MP 另类回复法 后期只要让魔法型角色装备上拥有"MP 还原"技能的召唤兽"フウガ"就可以轻松实现 MP 快速回复，因为该技能的效果并不只针对我方承受敌人的召唤术攻击，而是我方使用回复、能力上升等辅助魔法的效果范围包含了该名角色就会产生效果，可谓"用得越多，回复得越多"，何乐而不为呢？

Chapter 9 拜访神龙

第二天众人决定开始着手寻找古拉纳德口中所说的"玛娜之门"，而此时一向健忘的索缇娜却在安迪的提点下意外地提供了非常有用的情报，那就是神龙海莱因目前正居住在大峡谷高处的洞穴，如果众人能够找到他，就一定能够从他那里得知女神法莱特建造的"玛娜之门"的具体位置。

返回雪原来到中部右侧的地点使用诺因掉落的钥匙可以打开通往大峡谷的门，切换场景后一路北上进入洞穴。在最深处众人果然顺利地找到了神龙，但在之后的交谈中众人却意外得知当初女神法莱特为了创造大陆上的生命，其实建造了两座"玛娜之门"，众人所要寻找的正是负责"释放玛娜能量"的出口。接着再次与神龙对话也会要求和众人进行战斗，一来可以舒展自己的筋骨，二来也能测试一下众人的实力，选择"はい"答应要求并获得胜利就能乘坐神龙出发了。



神龙の洞穴

从入口先走左右两边的分支才能回收所有的宝箱，而右侧的垂钓点必须击败神龙于后期返回才能使用。

宝箱

黑色のマナストーン×4
ラヴィニア
キビキビ草×2
白色のマナストーン×5
ガードアップル
ストーンプレート
アタックアップル
インフェルノ
加护のローブ
エビ×5



BOSS ハインライン

BC 条件	不出现伤亡结束战斗

敌人的两种攻击方式会分别针对空中和地面的全体队员，而前者由于会附带冻结效果，所以一旦中招就要立即解除，不然被重拳追击就很容易出现伤亡。要达成"BC 条件"必须保证使用全体回复的魔法师速度够快，只要抢在敌人之前行动一般没有什么大问题。

Chapter 10 玛娜之门

在海莱因带领大家前往"世界尽头"的途中，之前被古拉纳德召唤出来的魔人韦德（ウィード）竟然主动来犯，即便是众人在 BOSS 战中获得了胜利，也还是没能阻止他使用强力爆弹将海莱因炸成了重伤。最后为了保证所有人的安全，海莱因只好选择追降在离"玛娜之门"不远的村庄附近，众人只能尽快步行赶往目的地。

进入被遗忘的村庄从上方的出口离开会遭到村长的阻止，但就在双方僵持不下的时候，韦德再次出现大肆对村庄进行破坏。再次击败它后会从其口中得知古拉纳德的目的是"破坏玛娜之门"，从而使鲁恩海姆的玛娜能量暴走，彻底消灭大陆上的所有生命，同时村长也拜托众人尽快赶往"玛娜之门"，以免出现不可挽回的结果。沿路来到地图下方的目的地会看到古拉纳德和之前召唤出的魔人正在着手破坏玛娜之门，但效果看起来似乎并不明显，之后机械出现故障的韦德会再次出现与众人交战。胜利后恼羞成怒的古拉纳德用韦德的生命作为代价成功地破坏了玛娜之门，而就在能量暴走即将吞噬整个大陆的时候，法拉身上的白色宝珠再次感应到了她希望拯救大家的强烈欲望，并召唤出了一名小女孩，随后她仅仅使用手中的小榔头便轻松将"玛娜之门"修复，同时众人也迎来了一名新同伴阿库林（あくり一ん）。



BOSS ウィ-ド

BC 条件	不出现伤亡结束战斗（第 1、2 次）
BC 条件	不复活同伴结束战斗（第 3 次）

敌人的单体攻击大约会造成 200 左右的伤害，再加上其自带"HP 缓慢回复"的特性，所以我方如果伤害输出不够会陷入很被动的局面。从第二次交锋开始，随着战斗的进行，他会在空中和地面两种形态间转换，而之前针对单体的机枪扫射也变为了同一平面的全体角色，不过基本战术还是抓住机会使用"强攻战术"快速削减其体力，而发动冰属性的召唤术也能对其造成较大的伤害。第三次战斗他除了攻击力再次提升外，偶尔还会使用附带睡眠效果的全体攻击，必要时可以使用全体回复道具来逆转劣势，而不幸出现伤亡只要更换其他同伴顶替便可达成"BC 条件"。

Chapter 11 帝国女将军

返回王国的第二天会召开游戏中的第一次议会，选择"王家の地下道の调查"后会有三名同伴提出疑问，此时无论怎样选择最后都会通过议题，接着玩家需要确定三名同伴担任大臣，最后前往上层的大厅调查王座打开地下通道，沿路前进触发 BOSS 战完成任务。

不久后众人从士兵处得知最近边境的要塞发现很多帝国士兵在附近出没，不过从规模上来说，他们似乎并不是想攻打要塞。接着为了了解详情，传送到"ハーディン砦"在要塞出口见到一名负伤的士兵，原来他们都是追随赛兹将军前来投靠王国的帝国军队，但没想到却在行军途中被后续的帝国军队围剿，甚至很多人都被抓回了帝国的要塞直接处刑。进一步打听情报后得知率领清剿部队的正是艾美莉娅（アメリア）女将军，而听到这个熟悉的名字，一旁的梵再也忍不住心中的怒火，不管众人的劝阻独自朝帝国要塞飞去。

从要塞下方离开返回大地图，在左侧切换场景后地图左下角的特殊建筑就是帝国要塞。进入其中会强制进行一场梵和艾美莉娅的战斗，不过实力悬殊的双方很快便分出了胜负，而就在此准备结果梵的性命时，法拉等人及时赶到阻止了悲剧的发生。最后失败的艾美莉娅和属下逃回要塞启动了防御用的大炮，为了避免不必要的伤亡，法拉等人决定暂时回到王国商量接下来的对策。



BOSS ナウマンガメ

BC 条件	不回复 HP 完成战斗

战斗中优先消灭掉空中的敌人即可全力进攻 BOSS，由于其物理防御力较高，推荐使用召唤兽"ラビィニア"的冰属性召唤术"アイスリーブ"作为主攻手段，运气好还能使其陷入睡眠状态，避免我方受到不必要的伤害。

BOSS アメリア

BC 条件	一次性给予其 300 以上的伤害

敌人最有威胁的招式就是随机攻击三次的加农炮，如果我方魔法型的角色不小心被命中两次就相当危险，所以每个回合一定要保证所有同伴都处于满血状态。要达成"BC 条件"使用"强攻战术"很容易办到，不过由于其物理攻击的回避率较高，且有很高几率反击，使用雷属性召唤术也是一个不错的选择。

Chapter 12 拯救诺因

第二天与大厅门口的士兵对话选择"はい"，接着会从获救的帝国士兵处得知帝国国内目前已经因为侵略战争出现了很高的反对声浪，同时一直被古拉纳德操纵的诺因王子也被派到了一座荒废的古城，似乎在寻找什么东西。


法拉

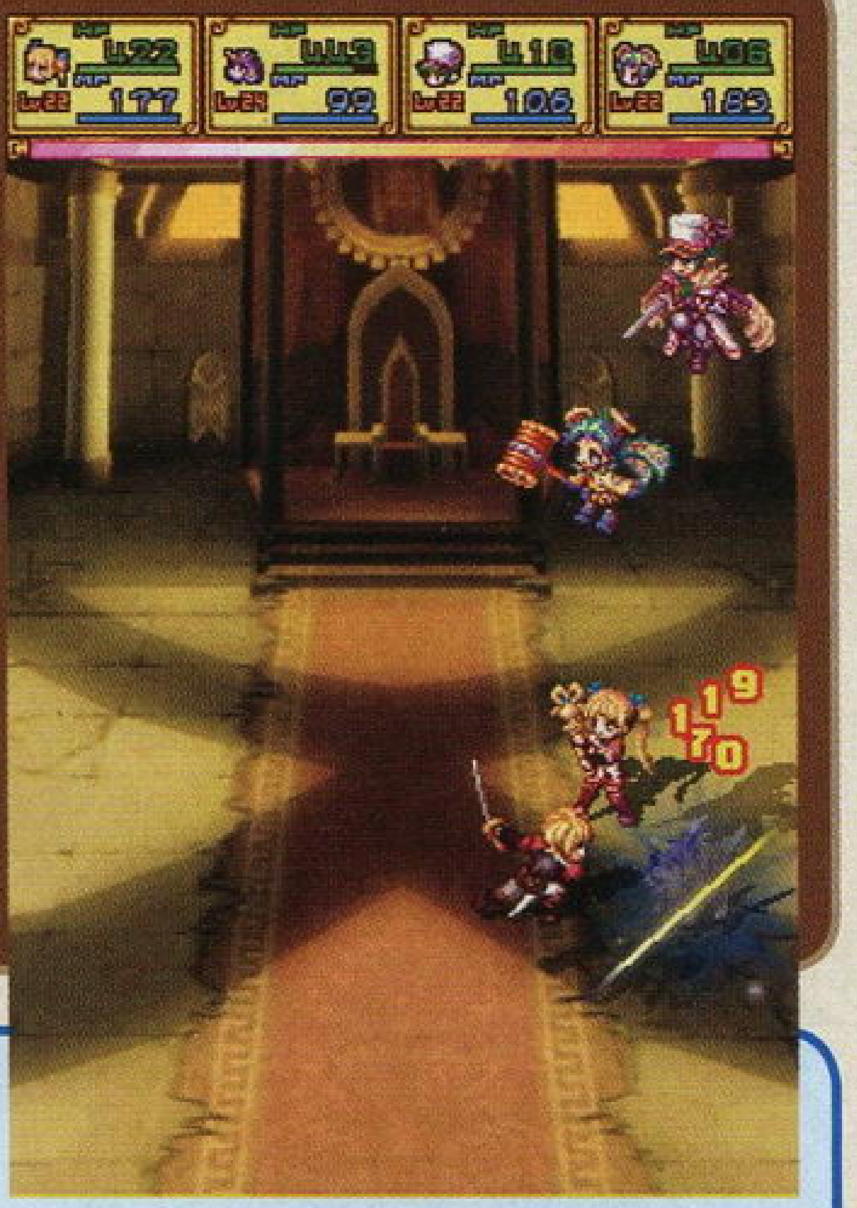
虽然法拉表面上表示会等待赛兹前往帝国打探具体情报后再行动，但是得知哥哥行踪的她显然已经耐不住性子，独自向房后便拉着姆姆向古城出发，中途在王都的广场会从安迪处听说帝国曾经研究出过召唤幻兽王、妖精王以及魔王的召唤圆盘，但现在却没有人知道它们的下落……使用记录点传送到"ハーディン砦"，从下方离开进入草原左下角的古城，在顶楼的大厅果然见到了在此等候已久的诺因，原来这一切都是帝国设下的圈套，现在只有击败诺因才能让他恢复意识。胜利后仍然处于洗脑状态的诺因妄图和魔人芙蕾（フーレイ）联手将众人置于死地，但好在姆姆由于敌人的强烈攻击彻底觉醒了自身的力量，以幻兽王之子的强大实力击退了芙蕾，同时解除洗脑魔法的诺因也恢复了正常，与大家一起返回了王国。


艾尔娜迪塔

BOSS ノイン

BC 条件	让法拉完成最后一击

敌人的行动速度较快，再加上单体攻击能够对我方造成较大的伤害，所以战斗中必须要有一名同伴专职负责回复，不然一旦出现伤亡就很难挽回败局。将其 HP 削减到一定程度后他会频繁使用增加状态以及反射召唤术的“サモンバリア”，此时我方的魔法师绝对不能使用强力召唤术，否则很有可能会被反弹伤害瞬间全灭，要达成“BC 条件”建议一直让法拉用魔法主攻（HP7030）。




迪兰

在等待消息的过程中与王宫中所有的同伴对话一次，会从士兵处得知法拉早在几个小时之前就独自离开了王宫。随后集合同伴朝古城进发，在最顶层会见到体力不支的诺因和法拉等人，而就在众人准备靠近时，魔人芙蕾突然出现准备置众人于死地，一场恶战在所难免。

BOSS フ-レイ

BC 条件	一次性给予敌人 1000 以上的伤害

敌人的攻击会附带魅惑效果，建议事先准备一些“バンノーノ草”来应对，不然一旦我方的主力被魅惑就会转而攻击我方，使回复压力大大增加。要达成“BC 条件”使用“强攻战术”很容易办到，或使用召唤兽“リリス”的“マナの福音”魔法进入“魔法蓄力状态”，再配合“毒の雾”等水属性魔法猛攻。

宝箱

战の大辞典
ゲドック草×2
ヒポの实ジュース×2
キビキビ草×2
タイサン草×2
使い捨てルアー
白のウロコ
リリス
ライオット
土の书
バスタードソード
无色のマナストーン×2
赤色のマナストーン×3
金色のマナストーン×7
女神の吐息
年代モノの角


艾美莉娅

ルオール古城

迷宫的每个楼层会有部分通路被封闭，要想获得所有宝箱大多需要从上层的另一侧绕下来才行。此处的战斗中偶尔会出现“召唤术吸收机”和“落しい穴”两种机关：前者如果不破坏掉，敌我双方使用召唤术都不会有任何效果，对付幽灵系的敌人只能考虑利用战场中的“マナボール”；后者攻击后会使敌我双方的随机一名队员强制脱离战斗，并在获胜之前无法通过“交代”替换回来，玩家在进攻时一定要谨慎。



Chapter 13 连环圈套

返回王国的诺因在众人的鼓励下重新振作起来，但大家还是刻意向他隐瞒了弑父的真相。之后他会告诉众人古拉纳德之所以费尽心机制造两国的混乱，



真正的目的就是要复活“召唤之塔”，让女神库拉维斯再次降临鲁恩海姆，肃清大陆的一切生命。接着对传说略有所闻的索缇娜等人虽然提出了目前大陆上并没有足够能量能够复活召唤之塔的疑问，但是诺因却告知众人他曾经从古拉纳德处听说过“白色宝珠”拥有这种能量，众人在惊讶的同时也提出了破坏“白色宝珠”的想法，这样就能彻底地阻止古拉纳德复活召唤之塔。

根据诺因和露佳提供的线索，从王国返回大地图在左下切换场景，接着调查岔路口的巨石在阿库林的帮助下打开通路，最后沿路到达火山洞穴，在最深处找到足以破坏“白色宝珠”的黑暗之炎。当大家都以为将白色宝珠丢进溶岩就能结束一切的时候，魔人芙蕾再次出现不费吹灰之力抢走了宝珠，原来这一切都是古拉纳德为了防止诺因解除“洗脑”而事先放出的假情报，因为黑暗之炎事实上并不能破坏由女神法莱特制造的白色宝珠。最后为了抢回宝珠，诺因以自己的身体挡下了芙蕾的火焰攻击，为阿库林破坏岩石，进而阻止其借用黑暗之炎强化自身争取到了时间。BOSS 战胜利后正当大家都沉浸在诺因死去的悲伤中时，帝国将军拉迪乌斯趁迪兰不备抢走了失而复得的“白色宝珠”，现在众人只有尽快想办法阻止帝国复活召唤之塔。

ヴァーン火山

在岩浆地形上前进虽然会不断减少 HP，不过有部分宝箱也就藏在被岩浆包围的区域，千万不要忘记回收。此处有种猪型敌人会使用隐身技能，之后只能使用“魔法属性”的召唤术令其现形才能对其造成有效伤害。

宝箱

鸟人グライブ
白色のマナストーン×6
アクアブレイカー
赤色のマナストーン×3
金色のマナストーン×6
无色のマナストーン×2
アウローラ
マナの实ドリンク×2
冰の书×2
ミンナオールM

BOSS フ-レイ

BC 条件	不更换队员获得胜利

对付敌人的方法和之前差不多，除了预防魅惑状态外，一定不要攻击场景中的“マナボール（火）”让其回复 HP。濒死时她会使用“邪炎の障壁”使所有物理攻击无效化，建议改用水属性召唤术猛攻即可。

Chapter 14 召唤之塔

事已至此，众人只有选择赶往召唤之塔来阻止拉迪乌斯的阴谋，而在这之前必须征得阿克兰德市长巴姆的同意放下城市另一侧的吊桥，打开通往海底回廊的通路。接着传送到“自由都市アークランド”进入黄金宫在市长办公室与巴姆对话，答应帮其消灭不断来犯的怪物后他便会放下吊桥，之后返回大地图一路往下会触发 BOSS 战，胜利后进入地图最下方的海底回廊。

在海底回廊的出口众人会遭到魔人泰迪尔（タイデル）和阿修莉（アシュリー）的阻拦，击败它们后返回大地图，进入上方的召唤之塔。而就在众人即将到达塔顶时，帝国国王古洛肯满心欢喜地前来迎接众人，并告知复活仪式即将完成，自己也很快能成为整个大陆的霸主，现在正好可以把法拉等异端分子一网打尽。BOSS 战胜利后不甘心的古洛肯命令随后赶到的拉迪乌斯消灭众人，但没想到拉迪乌斯却一刀结果了古洛肯的性命，随后来到塔顶会看到古拉纳德顺利完成复活仪式，此时拉迪乌斯也表明了自己的真实身分，原来他同样是古洛肯的儿子，即迪兰的孪生弟弟。

BOSS スカイホエ-ル

BC 条件	敌人行动 4 次以内结束战斗

敌人的速度很慢，但是单体攻击的威力很大，要想达成“BC 条件”建议舍弃回复主攻队员以外的角色，保证空中的同伴发动“强攻战术”速战速决即可。

海底回廊

迷宫中所有的宝箱都在封闭区域，再加上之后会进行二连战，可以多在此处提升一下等级。

宝箱

パワードロップ
ブライオン
白色のマナストーン×6
赤色のマナストーン×3
战士の假面
黑色のマナストーン×6
マナの实ドリンク×2

BOSS タイデル

BC 条件	承受敌人 300 以上的伤害

本战敌人的攻击力很高，很自然就会达成“BC 条件”，不过同时也要注意我方魔法型角色的安全，一旦被两次攻击命中基本上就等于秒杀。之前的“强攻战术”在本战中效果会有所下降，可以考虑以“魔法蓄力”加风属性魔法的组合来快速削减敌人的体力。



议会的重要性 每周目完成大臣的所有议题任务除了会获得角色对应的强力装备外，部分角色还与获得隐藏的召唤兽有关，注重收集的玩家务必做好多周目的觉悟，以下是角色与召唤兽的对应关系：ソティナ（ホワイトテイル）、ザイツ（クリステリア）、ムームー（幻兽王ウラド）、あくりーん（妖精王マリス）、エルナディータ（アマノミコト）。

BOSS アシュリ-

BC条件	不出现伤亡结束战斗

敌人的实力并不高，只要注意回复其雷属性攻击附带的麻痹效果就能保证进攻的节奏。濒死时她会使用“吸收 MP”、“全体睡眠”等无耻特技，事先一定要让主力同伴装备“睡眠无效”的召唤兽来进行防御，不然之前确立的优势会被瞬间逆转。

召唤の塔

迷宫中的部分楼层会出现落穴陷阱，其中 3F 右上、5F 左上、右下为上楼的正确路线，而激活 4F 记录点旁边的魔法阵可以快速返回入口。

宝箱

白のウロコ
ミンナオールM×2
雷の书×2
召唤师のローブ
赤色のマナストーン×3
キノコ姫
黑色のマナストーン×6
银のナックル
ミンナオールM×2
ロボナ
无色のマナストーン×2



BOSS グロッケン

BC条件	使用迪兰对古洛肯完成最后一击

敌人的强力招式主要针对我方的地面队员，所以为了减少伤亡可以多派空中同伴出场，将其 HP 削减到一定程度后，再让迪兰使用“强攻战术”完成最后一击即可（HP11710）。

Chapter 15 绝地反攻

为了阻止拉迪乌斯成为帝国的新国王而进一步扩大事态严重性，众人定下了攻打帝国的计划，但在这之前要想削弱帝国的防线，最好的方法就是占领帝国边境的要塞。之后传送到“ハーディン砦”，从下方前往草原的左侧切换场景再次进入要塞，选择“はい”趁敌人大炮暂时失灵的时间顺利潜入要塞内部，接着与迪兰（法拉）对话选择“はい”前往另一侧的天台进行 BOSS 战，只要挑选最强的同伴同行即可。胜利后返回岔路口从中部右侧的道路前往要塞指挥室，将负隅顽抗的艾美莉娅击败后成功占领要塞。

エルドガ要塞

调查迷宫上层传送带旁的机关会出现选项，其中 2F 选择“左”和 3F 选择“右”可获得道具ミンナオールL，其余选项则是改变传送带的方向，而最上层的宝箱只有击败艾美莉娅才能获得。



梵



宝箱

マナの実ドリンク×2
2000G
黑色のマナストーン×8
金色のマナストーン×6
白色のマナストーン×8
トライビート
アタックアップル
レイスダーク
黑色のマナストーン×6
雷鸣の弓
ラッキーアップル
赤色のマナストーン×3
ヴァンパネラ
赤色のマナストーン×3

BOSS 大炮

BC条件	消灭 10 个以上的敌方增援结束战斗

炮台每隔一个回合就会使用“紧急警报”召唤援军，正常情况下并不需要刻意去计算杂兵的数量就能达成“BC 条件”。炮台攻击地面全体的炮击威力较大，如果派出了较多的魔法角色可能会有很大的回复压力，建议让一名同伴专职回复，空中的同伴则使用“强攻战术”全力猛攻。

BOSS アメリア

BC条件	使用梵完成最后一击

敌人的加农炮攻击仍然是针对一个平面的所有角色，尤其是在空中只有一名同伴时会承受连续三次伤害，结果相当与秒杀，所以为了达成“BC 条件”还是建议算好 HP 再派梵出战。随着战斗的进行敌人会在两个平面进行切换，偶然发动的睡眠魔法非常讨厌，一定要保证负责全体回复的角色装备了“睡眠无效”的召唤兽。

Chapter 16 兄弟对决

第二天按照计划从要塞的下方离开，沿路进入地图最上方的帝国王都。一进入这里会看到两军正进行激烈的交战，接着前往右上角的王宫在大厅找到大势已去的拉迪乌斯，而在开始决战前他向众人讲述了 17 年前，古洛肯为了避免兄弟俩争夺王位，而将自己送到边境的高塔过着非人生活的真相，现在本与世无争的他已经决定代替迪兰成为帝国的新国王，让所有曾经对他不敬的人付出应有的代价。BOSS 战胜利后拉迪乌斯最终放弃了自己不切实际的想法，承认由王国完成了大陆的统一，但当前大家已经没有心情庆祝这来之不易的胜利，必须尽快找到所有事件的幕后黑手古拉纳德。



デルティアナ城

沿路会进行几场强制战斗，而从 1F 的两侧绕行才能发现上楼的正确道路。此处的战斗中会出现机关“时限式浮游机雷”，它每承受一次攻击就会朝进攻方的另一侧移动一格，而倒计时结束则对所在方的全体角色造成巨大伤害，所以务必防止敌人利用它全灭我方。

宝箱

スナイパーボウ
混乱の结晶×2
大地の大剑
反射镜
黑色のマナストーン×6
无色のマナストーン×2
金色のマナストーン×6
白色のマナストーン×6
赤色のマナストーン×5
ブリドラ
フッカツ草
スーパーブレンドM
赤色のマナストーン×3
白のウロコ
战の大辞典



嘉利特

BOSS ラディウス

BC条件	使用迪兰完成最后一击

敌人的攻击招式对地面的同伴比较有威胁，不但“黑の封术”会偶尔强制取消我方的任意行动，其全体魔法附加的黑暗状态也必须及时解除，不然我方的攻击落空就会给其可趁之机进行反击。将其 HP 削减到一定程度后，他会使用反射召唤术的特殊道具，此时一定要使用物理为主攻手段，最后同样算好 HP（HP13706）达成“BC 条件”。

Chapter 17 女神降临

短暂的和平很快便被古拉纳德闯进王宫的突发事件打破，之后在炫耀自己已经拥有的超强实力后，他也最终道出了自己从头到尾都在利用帝国的真相，并激怒了一直追随他的拉迪乌斯。最后无法与其抗衡的拉迪乌斯在临终前希望众人尽快前往“魔界之穴”阻止古拉纳德的野心，因为 12 年前当召唤战争陷入僵局时，古拉纳德其实早已偷偷地将女神库拉维斯的肉体运到了那里，并一直想通过复活仪式让她重新觉醒，成就自己的称霸天下的野心。而自己当初也是遭到了他的怂恿，才作出了一系列无法挽回的事情。



离开王宫前先去二楼大厅两侧的房间获得召唤兽“魔王ゲイルベイトス”，之后返回大地图从左下角切换场景前往



魔界之穴。在迷宫的第二层会再次遇见阿修莉，为了给自己的爸爸寻找新的制作材料，她再次向众人发起攻击，获胜后在最下层找到准备复活女神库拉维斯的古拉纳德。集合众人的力量将强大的古拉纳德击败后，并不承认失败的他竟然用自己的生命成功复活了女神，随后库拉维斯为了报复女神法莱特的放逐，决定将魔人居住的大地和鲁恩海姆融合。最后面对强大的女神，阿库林最终觉醒了自身的力量成为了女神阿库林，并奉劝自己的姐姐不要再做出无视生命的举动，同时库拉维斯也一眼认出了寄宿在法拉体内女神法莱特的灵魂，三女神再次宿命般的聚集在了一起。

魔界の穴

此处的敌人会比之前强大不少，上层会变身的敌人能复制和我方一名同伴相同的能力（包括召唤兽效果），如果不提前消灭会相当棘手。下层出现的新机关"召唤ゲート"会在每个回合开始随机召唤杂兵加入战斗，同样要列为优先消灭的对象。

宝箱

マジックドロップ
フッカツ草
化石の角
白のウロコ
マガードアップル
ドラグロード
无色のマナストーン×2
赤色のマナストーン×3

BOSS アシュリー

BC条件	成功偷盗敌人的道具

敌人的攻击方式和之前类似，只要给同伴装备了"雷耐性（吸收）"的召唤兽可以减少很多无谓的消耗。濒死时她除了会吸收我方全体的 MP 外，偶尔还会使用吸收魔攻的技能，之后玩家一定要尽快集中攻击消灭她，不然有可能会被强力的单体魔法秒杀。最后要达成"BC 条件"推荐使用召唤兽"ドロボン"的"ヌスットダイブ"魔法，该技能升级到最高拥有 95% 的偷盗成功率，绝对万无一失。

BOSS グラナ－ド

BC条件	我方累计行动 40 次以内结束战斗

敌人的普通攻击会附加封印、狂化、中毒三种异常状态，事先必须准备足够的"バンノーノ草"来解除才能保证主攻队员的进攻效率。"强攻战术"在本战中会因为敌人取消有利状态的技能而显得不再奏效，建议轮到自己行动时就多发动会心一击来削减敌人的体力，不然很难赶在 40 次行动以内结束战斗。

クラウィス神殿



迷宫中需要依靠传送点来不断前进，要收集宝箱就记得将所有传送点都走一遍，而前往宫殿顶层的途中会依次与之前四名魔人进行 BOSS 战，由于篇幅限制，以下只列出相关战斗的"BC 条件"。另外"水晶塔"区域的宝箱物品会根据玩家的周目数发生变化，括号中的装备为二周目限定获得的物品。



宝箱

スーパーブレンドM×2
マナの实ゴールド
白色のマナストーン×12
フッカツ草×2
体力アップル
魔力アップル
シャイニーベル
ラッキーアップル（赛兹专用防具梦幻の铠）
冰洁の弓（索缇娜专用武器コールミークイーン）
赤色のマナストーン×5（嘉利特专用武器ロマネスク）
デビルクロー（梵专用防具勇者のTシャツ）
ウィンザード（姆姆专用武器ライトニングホーン）
ミンナオールL（露佳专用防具ランカスタドレス）
マナの实ゴールド×2（露佳专用武器スーパーシューター）
暗黑のナイフ（嘉利特专用防具圣骑士の铠）
スーパーブレンドL（赛兹专用武器ソードオブナイト）
メイスエクレール（迪兰专用防具天帝の铠）
プラチナアーマー（梵专用武器ドラゴンクロー）
マガードアップル
マタックアップル
ラッキーアップル
スピードアップル
金色のマナストーン×6
黑色のマナストーン×6
アタックアップル
ガードアップル



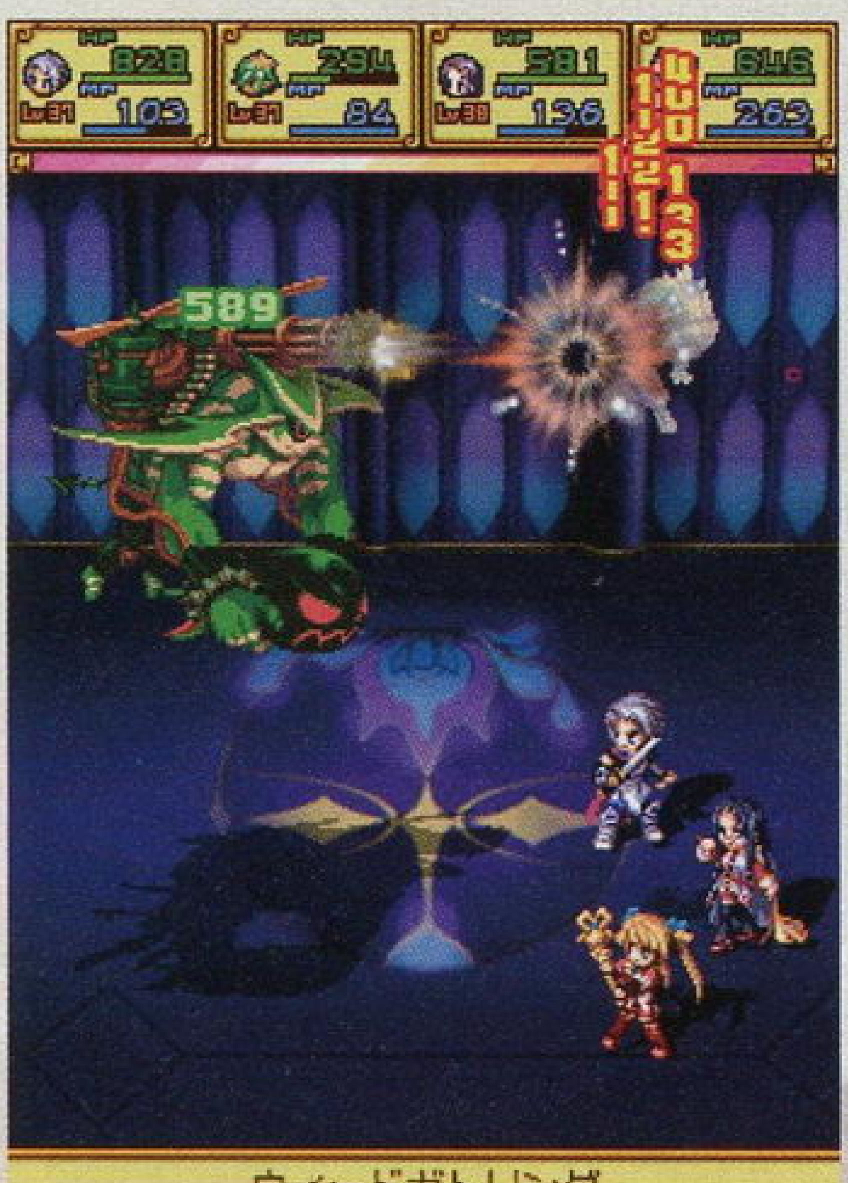
BOSS	BC条件
ウィード	在飞行状态时将其击败
フーレイ	只使用召唤术获得胜利
アシュリー	成功偷盗敌人的物品
グラナード	不出现伤亡获得胜利


索缇娜

Chapter 18 最终决战

借助阿库林的力量顺利从魔界之穴逃脱后，摆在众人面前的只有击败女神库拉维斯这一条路。之后在索缇娜的帮助下找到王国中英雄王曾经召唤法莱特的场所，并顺利打开通往魔界奥瓦德（オヴァド）的通道，进入其中沿路到达最终迷宫，并在最上层找到了女神库拉维斯。此时她已经不只是想肃清鲁恩海姆，而是希望成为整个大陆惟一的女神，最终决战就此打响。

胜利后固执的库拉维斯还是坚持自己的想法，认为既然人类和有翼族生活在一个大陆上会不断地发生冲突，不如就让所有的生命被魔人所取代，同样能构筑一个和平的世界。随后就在其准备控制奥瓦德撞向鲁恩海姆之时，法拉心中强烈的愿望终于唤醒了女神法莱特真正的力量使时间停止，接着法莱特会用迪兰等人的实力向库拉维斯证明人类和有翼族的团结，而且这种联合起来的力量甚至可以将高高在上的女神击败。最后承认失败的库拉维斯回到了属于她的魔人大陆，但同时她也警告众人，如果今后大陆上还有战争发生，说不定又会有人想办法召唤自己降临这个世界，到那时她就绝对不会手下留情，要让所有人都付出惨痛的代价。



ウィードガトリング

最终 BOSS クラヴィス

BC条件	没有同伴濒死结束战斗

敌人的第一形态难度并不高，但由于旁边的杂兵会给我方附加凭依状态，所以不尽快消灭就会陷入非常被动的局面；第二形态敌人除了 HP 大幅增加外，还追加了多个群体攻击招式，使达成"BC 条件"非常困难，只有多使用增加速度的召唤术，确保我方的魔法师在其行动之前使用全体回复魔法才能抵挡住连续攻击。将其 HP 削减到一定程度后她会使用特技改变战场属性，其中当背景为绿色时只能使用物理攻击才能对其造成伤害，背景为棕色则使用魔法攻击，最后只要不做无谓的消耗，胜利就离我们不远了。

Epilogue 终章

漫长的战争终于落下了帷幕，在将所有的召唤圆盘交由法莱特神殿保管后，迪兰和法拉回到王国开始了自己全新的生活。接着玩家需要从好感度较高的同伴中选择一名触发系列经典的"角色结局"，而读取通关记录会保留玩家通关时的金钱、获得的召唤兽，角色专用装备开始新周目。另外如果玩家将两个主人公都通关一次在"システム"→"オプション"下按 X 键可进入"ボイスエディタ模式"，反复欣赏各声优的精彩演出。



隐藏迷宫 将二周目的剧情推进到第 18 章后，与"王都セイントリア"喷水池旁的安迪对话会了解到第四名女神的传说。之后前往"魔界の穴"可从最下层原本无法通行的地点继续深入挑战"隐藏迷宫"，此处可获得整个游戏的最后两个召唤兽"マルンバ"和"龙神セラフィス"。

ELEMENTAL MONSTER TD PORTABLE

元素怪兽 TD 携带版	Hudson	即时战略
PSP	Elemental Monster TD Portable	日版
	2009 年 10 月 30 日 1 人	800 日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

吐血推荐文

2007 年，Hudson 曾经在 NDS 上发售了一款名为《元素怪兽》的游戏，由于游戏素质不算出众，所以很快就退出了历史舞台。不过 Hudson 痛定思痛，以该作为蓝本在 iPhone 上制作了一款塔防游戏——《元素怪兽 TD》。这款作品受到了广大 iPhone 玩家的绝佳好评，被誉为是塔防游戏的上上之选，深受全世界玩家的喜爱。

如今 iPhone 游戏往 PSP 上移植已经不稀奇，但当我听到甚至连我的最爱之一——《元素怪兽 TD》都移植到 PSP 上之时，还是大大地吃了一惊。而且这回的 PSP 版比 iPhone 版增加了 13 张卡片和 5 个新关卡，游戏性大为增强！只怪 Hudson 的宣传实在不够力度，导致我还没来得及在杂志上进行介绍，游戏就已经发售了。不过也没有关系，在此我向各位强力推荐这款佳作！如果你喜欢塔防游戏，不玩本作倒不如直接放弃这个类型算了；如果你没玩过塔防游戏——正好，就用它来入门吧！



攻略透解 GUIDE THROUGH

游戏时间： 流程关卡全过需要 10 个小时。

塔防要素解说

塔防（TD）游戏是最近两年来非常火红的游戏类型。在这种游戏中，敌人会不顾一切地往玩家需要保护的要塞冲去，而玩家的任务就是要建造各种设施把敌人消灭于要塞之外。今天塔防游戏已经肆虐于各大平台，尽管还是统称"塔防"，事实上玩家的防御手段可以是任何东西，如人、动物、兵器等等，在本作中玩家就是用卡片召唤出怪兽来阻挡敌人。

胜败条件

在本作中共有 5 张地图。每张地图上有供敌人前进的道路，玩家不能在道路上召唤怪兽，只能在道路旁的空地上召唤怪兽。空地上有障碍物，除了不能在障碍物上召唤怪兽之外，靠物理攻击吃饭的怪兽是无法越过障碍物进行攻击的。

游戏中敌人会不断前来进攻，随着模式不同，敌人的攻势分为 50 波、75 波、100 波三种。在画面左上方我们可以看到两个数值，像城墙一样的标志旁边的数值代表着玩家的生命力，如果让敌人跑到尽头就会让生命力下降。每种敌人所造成的生命力伤害是不同的，最低 1 点，最高 3 点。玩家要做的事情就是在敌人跑到尽头之前用怪兽将其击破。当生命力降为 0 时就算失败，而当撑过所有的攻势后如果生命力还有剩余，就算过关。



玛娜

在生命力数值的右边是玛娜的数值，它相当于游戏中的金钱，召唤与升级怪兽均需要消耗玛娜。玛娜的赚取方法有两种，一种是打倒敌人，另一种是撑过一轮时自动获得。撑过一轮时的玛娜奖励与地图有关，数值不定，如果在该轮未能全灭敌人，那么获得的奖励也会减少。而且敌人跑得越多，奖励减得越多。

玛娜的用途还有一种，就是给怪兽升级。升级在本作中是相当重要的成分，除了提升怪兽的基本能力之外，还可以开启 SP 技能。



金钱



金钱的作用是在商店中购买卡片。游戏中除了初期拥有的卡片之外，其他的卡片全部需要玩家花钱购买。赚钱的方法只有一个，那就是反复游戏，越难的关卡赚钱就越多。初期钱不够是正常的，因此一定要省着用，把好钢用在刀刃上。

卡片组

本作与传统塔防游戏的一大不同就在于，游戏中可以使用（召唤）的兵种（怪兽）非常多，iPhone 版就有 50 张卡片之多，本作更是又增加了 13 张卡片，其中五大属性各加了 2 张，即为 10 张。另外还有 3 张从 SONY 著名卡片游戏《审判之眼》中请来的特别卡片。总计 63 张卡片，与其他的塔防游戏真是有天壤之别。

但是尽管卡片众多，每次出战却只能携带 5 张卡片。尽管我们可以编成多个卡片组，但只能在每场战斗开始前切换，这就对玩家的卡片选择提高了要求。由于游戏中一共有 5 个属性，所以一般都是从 5 个属性的卡片中各选一张来组成卡片组。好消息是这回游戏取消了卡片组的编成限制，你可以将任意 5 张卡片编为一组，而在 iPhone 版中一个卡片组中只能存在一张顶级卡片。



©2009 HUDSON SOFT 「THE EYE OF JUDGMENT」© 2007 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

卡片性能说明

卡片是游戏中的主角，每张卡片都对应一种怪兽。每个怪兽的能力被细分为很多项，而且这些能力都是极为重要的，如此细致的设定在塔防游戏中是相当少见的。卡片的出现方法与游戏时间有关，也有可能是与杀敌数有关，总的来说直接一直往下打，卡片就会依次出现在商店里。每个属性的最后两张卡片以及《审判之眼》的 3 张卡片有特定出现条件。

能力综述

每个怪兽的数值分为以下几种：等级、消耗玛娜值、攻击力、速度、移动力、射程、SP 技巧。

怪兽升级的惟一方式就是使用玛娜，不同的怪兽在不同级别会消耗不同的数值，具体可以在怪兽情报中查看。怪兽升级后，攻击力、速度、移动力、射程均会提升，特定怪兽在特定级别还会开启 SP 技巧。

攻击力：关系到对敌人造成的伤害大小，会随属性关系而变化。

速度：指攻击速度。此项数值高的话伤害输出自然也不会低，重要性不逊于攻击力。



移动力：移动的速度。此项数值仅对物理攻击系的怪兽有影响，它们在出招时需要走过去攻击。

射程：即攻击范围，同时亦指 SP 技巧所能覆盖的范围，不容忽视的能力。

SP技巧

SP 技巧是游戏的一大特色，分为主动和被动两种。主动 SP 技巧会在升级瞬间发动，分为两种，一种是对全屏敌人造成一定数值的伤害，多见于暗属性怪兽，每种属性的最后一种怪兽也会；另一种是令射程内的敌人属性发生变化，这是每种属性的第 3 种怪兽的专属技巧。

被动 SP 技巧能增加怪兽能力，其作用范围则等于该怪兽的射程。被动 SP 技巧是可以累加的，这也是游戏的魅力所在。例如你造全屏的增加射程的怪兽后，那么每一个怪兽的射程基本上都是全屏了。

一般来说，火属性怪兽拥有增加攻击力的 SP 技巧，水属性怪兽拥有增加射程的技巧，光属性怪兽拥有增加速度和移动力的技巧。木属性怪兽拥有减少敌人移动速度的技能，遗憾的是敌人的减速效果是不能叠加的，另外部分敌人拥有减速无效的特技。



属性

游戏中登场的所有怪兽和敌人都有属性设定，一共有 5 种属性，分别是：火、水、木、光、暗。其中，火克木，木克水，水克火，光和暗互相克制。属性相克时攻击力加倍，属性被克的话攻击力减半。

从属性设定来说，光和暗的怪兽是比较实用的，因为不存在克制光或暗的属性，而光和暗对上火、水、木是既不占便宜也不吃亏。又因为光属性怪兽的 SP 技巧比暗属性怪兽实用，所以称得上是准"万能"属性。

攻击方式

在挑选怪兽时，除了数值和属性外，还有很多需要注意的，其中就有攻击方式。怪兽的攻击方式分为物理攻击和魔法攻击两种。这两者的区别在于前者需要怪兽亲自上去砍杀，如果遇到高速移动的敌人会花很多时间在移动上，另外物理攻击会受障碍物阻碍。魔法攻击则没有以上缺点。不过也有例外，例如弓箭系的物理攻击就不受阻碍。

能否对空是一大关键，游戏中标记为 Can attack flying units。不具备对空能力的怪兽，在遇到飞行系敌人会一枪不发，对于动辄几十波的游戏来说这简直就是灾难。一般情况下不能对空的怪兽都可以直接无视。例如光属性倒数第 2 张卡片——女武神（Valkyrie），能力无可挑剔，就是不对空，实在是遗憾。



关于攻击方式，还有一个隐藏的指标——范围攻击，即攻击命中时会对周围的敌人造成伤害。是否具备范围攻击特性，必须在游戏中实际测试才知道答案。在正常流程的 15 关中基本上用不到这个特性，但在特别关卡中有很大的用处。

隐藏能力

除了上面介绍的能力之外，还有两个很重要的隐藏能力，需要玩家在游戏中实际测试或自行推算才知道。

首先是体型。体型即占怪兽在战场中占据的空间大小，共分为小、中、大三种。本作的战场没有格子设定，地形也并非整齐的几何图形，因此如何摆放怪兽的位置是非常重要的，方法不当的话会浪费大量空间。体积越小，就容易摆放，因此小体型怪兽是最受欢迎的。

其次是成长率。可以把成长率理解为：能力增加值／消耗玛娜值。单从数值来说，无疑是越靠后的怪兽越厉害，但是如果考虑到消耗玛娜值有时就有可能出现相反的结论。而且怪兽每一级的成长率都有可能不同，选择什么怪兽、升到多少级，都是玩家需要考虑的问题。例如光属性第 5 张卡片刚燕（Gohen），升到第 2 级时需要消耗 15 点玛娜，而攻击力只增加 3 点，在这种情况下与其升级，倒不如直接花 16 点玛娜再造一个刚燕了。

关卡及模式解说

游戏一共有 5 张地图，每个地图又分为 6 个模式，可视为 6 个关卡。初期只能选择第 1 张地图的 PHASE 1，打过之后会追加第 2 张地图的 PHASE 2。之后每打过一关就会追加一个新的 PHASE。每张地图的 PHASE 1 都是 50 轮，PHASE 2 是 75 轮，PHASE 3 是 100 轮。

模式介绍

每关的 3 个 PHASE 可视为正常流程，除此之外还有 3 个特别的模式。

TIME ATTACK：时间挑战模式。难度不高，但只有 5 分钟时间，是一个用来自我挑战的模式。此模式下只有按 START 键暂停才会停止计时，由于 PSP 版的操作远不如 iPhone 的触摸屏方便，所以在此模式下很难取得好成绩。

EXTRA 1：特别关卡 1。这是 PSP 版新增的模式，玩家的生命力只有 10 点，敌人很强，而且每关都有一些附加条件。打过之后会追加对应关卡属性的倒数第 2 张卡片。

EXTRA 2：特别关卡 2。这是游戏中最难的模式，玩家的生命力只有 1 点，不容许出错。此模式的难度极高，同样每关都有不同的附加条件。火之关初期只有 6 点玛娜；水之关初期就有 2500 点玛娜，但 50 波敌人全部是 BOSS RUSH；森之关则有大量重叠的敌人，必须活用范围攻击；光之关和暗之关更是全部敌人都拥有减速无效技巧。这 5 关的难度绝对不会让你失望的！而打过之后会追加对应关卡属性的最后一张卡片。

注 1 本作的美版名为《CREATURE DEFENSE》。有条件的话推荐大家玩日文版，因为为本作绘制卡片的画师多为日本人，其中不乏大家熟悉的，光看英文的话估计认不出几个。另外怪兽的名字也是日文版来得更加亲切，比如孙悟空……

关卡介绍

STAGE 1：火山地区，火属性的强敌较多。本关地形开阔，只是有大石之类的障碍物。在弯道处布阵可收到最大效益。

STAGE 2：北方雪国，水属性的强敌较多。本关比 STAGE 1 更容易布阵，中间地带完全联在一起，活用 SP 技巧可以发挥惊人效果。

STAGE 3：原始森林，木属性的强敌较多。本关的难点在于一开始的道路会有分岔，而且敌人的起点附近有障碍物妨碍布阵。此设不妨将重兵布于后半部分。

STAGE 4：黑暗祭坛，暗属性的强敌较多。地形完全对称，敌人冲过中央通道之后会分道扬镳，因此要把重点布于中央通道附近。没有好用的光属性怪兽时会陷入苦战。

STAGE 5：光明神殿，光属性的强敌较多。地形更加复杂，推荐在前半程排兵布阵。本关的难度很大，减速怪兽和强力暗属性怪兽不可少。

打过全部 5 关的 PHASE 1，每关会追加 TIME ATTACK 模式，同时商店里会追加卡片：来自《审判之眼》的机巧圣少女罗米莉（Romili Reloaded）；打过全部 5 关的 PHASE 2，每关会追加 EXTRA 1 模式，同时商店里会追加卡片：来自《审判之眼》的机巧继承者沃马克（Wormak Biolith Heir）；打过全部 5 关的 PHASE 3，每关会追加 EXTRA 2 模式，同时商店里会追加卡片：来自《审判之眼》的机巧巨像塔罗斯（Taurus Monolith）。



■用这个阵容打过 STAGE 3/EXTRA 2 时，居然能剩 3500 多点玛娜。

分析及推荐卡片

本作一共收录了 63 种卡片，全部分析的话就太占篇幅了，也没这个必要。在这个部分，纱迦会对一些具有共性的卡片进行统一介绍，然后再重点推荐几张实用卡片。当然，游戏是死的，人是活的，肯定还有更多 NB 的战法没有被发掘出来。顺带一提的是，本作还会推出 PC 版，不过变成了网络对战，当然内容也是大大加强了。

常用卡片分析

全属性第 1 张：这一组卡片都是史莱姆。其特点是攻击速度高，但不对空，且为物理攻击。一般来说只在初期值得一用，不过在火之关之类的两个 EXTRA 模式中是必不可少之物。

全属性第 2 张：这 5 张卡片都是棱镜，虽然攻击速度低，攻击力也不高，但至少能对空，所以在初期是主要战力。

全属性第 3 张：这 5 张卡片全部不对空，实用性不高。不过拥有独一无二的 SP 技巧：升级时射程内的敌人属性变化，不过也没什么用就是了……

全属性第 4 张：成长率非常优秀，可惜不对空，SP 技巧也够废的。不过木属性是个例外，因此是初期的绝对主力。

全属性第 5 张：共同特点是成长率很低，但能对空，SP 技巧可以忽略。在初期往中期过渡时是不错的选择，不过比起升级，倒不如多建几个更实惠。暗属性是个例外，能力成长率暴高，而且不像 iPhone 版那样会自爆，强力推荐。

全属性第 10 张：原本 iPhone 版最后的卡片，全是龙系的怪兽。特征是大体型，数值暴高，且拥有顶级的 SP 技巧。但是要想升满的话花费巨大。其中木龙拥有敌速 -20 的顶级能力，但要想开启的话需要消耗 1600 点玛娜，代价惨重。话虽如此，还是有一用的价值。

全属性第 11 张：特征是小体型（水属性除外），100 点可升至第 2 级开启 SP 技能，能力值一流，相当不错。但可惜的是木属性和光属性居然不对空，实在让人扼腕。剩下的火、水、暗还是相当实用的。

全属性第 12 张：五属性的神。共同特点是只有 3 级，但能力一流，成长率也是一流的，升级时还能对全屏造成巨大伤害。攻击全部具有范围攻击效果，除了攻击速度略慢之外没有缺点。

实用卡片推荐

半人马 Centaur



初期即有。能对空，不受障碍物影响，在初期堪称完美，应围绕它为中心来编成卡片。除了水属性之外的敌人就放心交给它吧！

滴水兽 Gargoyle



中期到末期的我方主力之一。虽然 SP 技巧很差，但是能力强，成长率高，这就足够了。加上又是暗属性，泛用性高，更是圣天使特蕾莎这种减速无效的强敌的克星。

巨像兵 Golem



它的最大魅力在于第 3 级时攻击力会暴增至 85 点，只消耗 151 点玛娜。再加上小体型、高射程的优势，在初期非常有优势。充分活用巨像兵的话初期会轻松不少。

森林守护神 Trent the Forest Guardian



iPhone 版中威风八面的木龙被削弱之后，经济实惠的降速人选就只有它了。而且它是中体型，可以大规模召唤。升到第 3 级只消耗 129 点玛娜，拥有 -10 的减速效果。升到顶级后拥有 -18 的减速效果，与木龙相比也不遑多让了（其实还是差不少）。

凤凰 Phoenix



除了能力过硬之外，增加攻击力的 SP 技巧也很实用，可以批量召唤并放在一起，这样攻击力的加成就相当夸张了。

圣天使特蕾莎 Angel Teresa



最实用的卡片之一。拥有最高的攻击速度，SP 技巧也是加速的。因此尽管攻击力低，而且成长率差，但还是非常厉害。数个圣天使放在一起时彼此叠加后，在超高的攻击速度作用下伤害输出高得恐怖。而且她是小体型，因此用来辅助也非常不错。一般来说她的主要用处是均匀地分配在主攻手四周进行加速，升到 3 级即可。而将其直升 9 级之后，攻击力和攻击速度相当惊人，当成主攻手也未尝不可。

水栖马 Kelpic



只需 98 点玛娜就可拥有射程 +10 的强力 SP 技巧，而且是中体型，这使得它成为除了倒数第二的海星之外最强力的射程辅助员，可以一直用到最后。

流程关卡攻略

所谓的流程关卡，指的是 STAGE 1～5 的 3 个 PHASE，这 15 个关卡不算难，只要了解了游戏系统，过关不是问题。有时候因为没有强力卡片而被卡住，这时也不用急，因为即使输掉也有几率出现新的卡片。而且购买卡片需要不少钱，如果关关都是一次过的话，到后来反而会极度缺钱。把 GAME OVER 想成赚钱就可以了。

第一阶段

这一阶段是指 STAGE 1～3 的 PHASE 1 这 3 个关卡。这时候我方手中除了木属性的半人马以外，只有棱镜系的怪兽能对空。但过于依赖棱镜的话，攻击力又会不足。总之中心思想就是要围绕半人马来编成队伍。

第二阶段

这一阶段是指 STAGE 4、5 的 PHASE 1 这两个关卡。由于敌人以光属性和暗属性为主，因此没有刚燕（Gohen）和巨像兵的话比较困难。多打几次它俩一定会出现。刚燕的用法是批量放置，或者直升 4 级。而巨像兵的用法当然是升到 3 级，等巨像兵出现之后就简单多了。

STAGE 5/PHASE 1 参考组合：Gold Slime、White Knight、Gohen、Black Knight、Golem

注 2 本作有两种操作方法，可以在 Settings → Controls 中进行调整，两种操作各有千秋，不过都比不上 iPhone 版就是了。另外，选择 Guide 可以更清楚地显示地图；选择 Settings → Sensitivity 可以设定十字键和滑杆的灵敏度；游戏中按 SELECT 键可以查看属性情报。

第三阶段

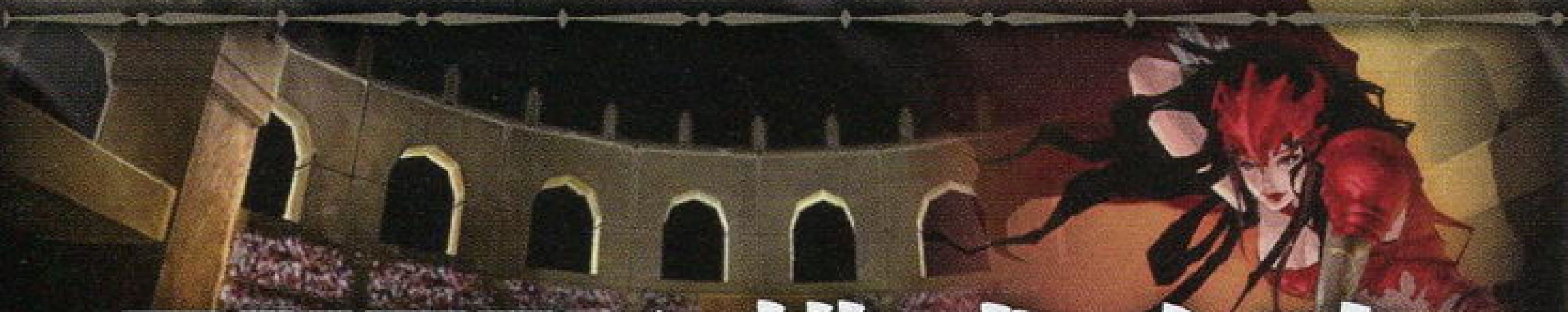
这一阶段是指 5 个关卡的 PHASE 2。游戏进入这一阶段后开始进入佳境，拥有强力 SP 技巧的卡片不断涌现，玩家可以充分体会到游戏的乐趣所在。凤凰、水栖马、狮鹫(Griffon)、滴水兽是其中的佼佼者，出现之后就优先买下来然后放入阵容之中吧！相反倒是木属性怪兽一直要到大蜘蛛(Giant Tarantula)才有一用的价值。

第四阶段

这一阶段也就是最后的 5 个 PHASE 3。这一阶段每关长达 100 波，BOSS 级角色都会纷纷出场，降速怪物必不可少。前期可以用大蜘蛛，后期再用森林守护神。

此时每个属性的第 9、10 张卡片会逐渐出现。大家可以反复测试各种组合，趁机刷钱。最佳组合是水栖马、森林守护神、圣天使特蕾莎、滴水兽。

剩下一个名额灵活机动，例如 STAGE 3 可以用火龙(Red Dragon)等等。火属性的修罗骑士(Battle Knight)、水属性的圣骑士(Paladin)、暗属性的吸血鬼(Vampire)都是小体型、高攻击力的代表，同样是比较实用的。



EXTRA模式攻略

和流程中的 15 关相比，EXTRA 模式的 10 关难度极高，纱迦作为一名 iPhone 版的老鸟，也被这几关卡了一阵子。不过也正因为难，所以才体现出游戏的乐趣所在。在这些关里，一些平时不被人看重的卡片大翻身，而且每关的卡片组都不一样，实在是太有意思了。这里为大家介绍 EXTRA 关的打法，肯定会破坏大家思考的乐趣，所以还请各位在观看前三思！

第一阶段

这一阶段我们首先来挑战 STAGE 1、2、3 这三关的 EXTRA 1 模式。这三关的难度不算很高，推荐卡片组和流程关卡最后一个阶段的配置差不多。

首先推荐大家打 STAGE 2 的 EXTRA 1 模式。这一关的特征是我方初始有 2500 点玛娜，但每一波都有 BOSS 登场。我方可以先布好阵再静候敌人的挑战。推荐使用最强减速怪兽——木龙，由于木龙的攻击速度慢，所以要在周围布好圣天使特蕾莎。

打过这一关后可以拿到海皇波塞冬(Poseidon)，这是一张只要 100 点玛娜值就能换来射程 +14 的强力卡片，还附加减速效果，只是体型为大。之后再打 STAGE 1、3 的 EXTRA 1，应该是没有什么问题的。只是要注意，STAGE 1 的 EXTRA 1 模式初期只有 6 点玛娜值，因此卡片组中必须配备水史莱姆。

EXTRA 1全破

有了水神，再去挑战剩下的 STAGE 4、5 的 EXTRA 1 模式就非常简单了。打法就是先撑到能召唤水神，之后就在水神身边补圣天使特蕾莎加速。补上四五个后一个无敌的炮台就有了。有闲钱就多召唤几个水神，再如此炮制即可。另外注意水神升级时会对全屏造成 4000 点伤害，因此升级时机颇有讲究。

STAGE 1/EXTRA 2

现在只剩最后 4 个 EXTRA 2 关了，不过这 4 关的难度都不是盖的。首先推荐来挑战 STAGE 1 的 EXTRA 2 模式。这一关同样是难得不像话，初期只有 6 点玛娜值，每过一关还只有 1 点玛娜奖励。这一关长达 100 波，不过第 50 波之后只是前 50 波的重复，只是敌人能力更强，且不怕减速。

本关的推荐卡片组为：火史莱姆(Red Slime)、水史莱姆(Blue Slime)、圣天使特蕾莎、光龙、暗龙。

本关的过关步骤颇为繁琐，如果想独立思考想跳过下面的推荐步骤。具体位置参见附图。



Wave01	召唤：水史莱姆
Wave02	召唤：火史莱姆（左上）
Wave03	召唤：火史莱姆（中央）
Wave04	火史莱姆升级：2 级（左上）
Wave06	召唤：圣天使特蕾莎
Wave11	召唤：暗龙（下）
Wave20	召唤：暗龙（上）
Wave21	水史莱姆升级：2 级
Wave22	召唤：火史莱姆（中央）升级：2 级
Wave28	召唤：光龙（下方中央）
Wave30	召唤：水史莱姆（中央）升级：2 级
Wave31	召唤：光龙（左上）
Wave32	召唤：火史莱姆（左下）升级：2 级
Wave35	召唤：光龙（右下）
Wave37	召唤：水史莱姆（中央）升级：2 级
Wave40	光龙（中央）升级：2 级
Wave42	光龙（右下）升级：2 级
在这个期间，先把左上的光龙升到 2 级，之后有钱就给圣天使特蕾莎升级，不要吝啬。	
Wave76	圣天使特蕾莎升级：9 级
Wave80	光龙（右下）升级：3 级
Wave82	召唤：暗龙（右上）
Wave88	暗龙（右上）升级：2 级
之后再补两个 2 级的光龙，即可万事大吉。有多的闲钱可以随便升级，也可以留着给暗龙升级，趁机来个全屏攻击。	

STAGE 2/EXTRA 2

接下来直接挑战剩下两关的 EXTRA 1 的话很有难度，这里推荐打 STAGE 2 的 EXTRA 2 模式。此模式同样初期有 2500 元，但我方生命值仅有 1 点。

这一关难度相当大，其中最难的当属第 38 波，这一波会有 1 个最强的光属性敌人机界皇帝 Knog 和 3 个最强的暗属性敌人恶魔王 Zekio 登场，无数好汉均丧生于此。如果你想凭借自己的力量打过去，就不要看下面的打法。

这关其实只用 3 张卡片就能过，分别是滴水兽、圣天使特蕾莎和森林守护神。到第 38 波时，我方应有 5 个圣天使特蕾莎(4 个 9 级，1 个 8 级)，5 个森林守护神(1 个 5 级，4 个 4 级)，其他的钱全部造滴水兽，思路是一定要提前干掉机界皇帝 Knog，这样才能用减速堵住最后一个恶魔王 Zekio。建造位置参见附图。

如果能打过第 38 波，那么通过全部的 50 波就没有任何问题了。之后可以获得水属性卡片的最后一张：水神。这是一张极其强力的卡片，只需 150 点玛娜即可获得 150 点攻击力、200 点射程的水属性炮台一个。



STAGE 4/EXTRA 2

过了 STAGE 1 的 EXTRA 2 模式后，我们又多了一张强力的火属性卡片——火神。有了这张之后，就可以去挑战 STAGE 4 的 EXTRA 2 了。这关的推荐卡片组为：火神、水神、暗龙、圣天使特蕾莎、巨像兵。巨像兵是一开始应急用的，之后补 3 个暗龙(中央通道的左、右、上各一个)，再就是用水神 + 圣天使特蕾莎的战术。但遇到木龙大批出现时就很吃亏，这次就要把左右两个暗龙去掉换火神，之后还是继续补圣天使特蕾莎即可。

过了这一关，会拿到强力暗属性卡片——破灭神，顺带一提的是这张卡片是由名画手狮子猿绘制的。

STAGE 5/EXTRA 2

有了破灭神女王，才谈得上打过这一关。这一关的敌人是究极升级版，后期的光属性敌人简直跟飞一样，一定要用初始 450 点攻击力的破灭神来收拾它们。

本关推荐卡片组是光龙、海怪(Kraken)、水栖马、圣天使特蕾莎、破灭神。海怪是初期应急用的，之后用光龙补足。钱够了就立马召唤破灭神，之后老规矩，在周围补上圣天使特蕾莎和水栖马，光龙也能当辅助。破灭神升级时有 8000 点伤害，当真是见谁秒谁了。



■这便是最强怪兽之一、由狮子猿绘制的破灭神女王了。

结束语 喂喂，明明还有一关没有介绍，怎么攻略就完了？呵呵，写了这么多，大家也得自己动点脑筋不是？ STAGE 3 的 EXTRA 2 可是相当有趣的哦。而且现在大家手上已经有了四大神祇，动点脑筋的话过关不是问题吧？

WORLD SOCCER Winning Eleven 2010

世界足球 胜利十一人 2010	Konami		体育
多机种	World Soccer Winning Eleven 2010		亚洲版
	2009 年 11 月 5 日	1～7人	7980 日元
	对应机种为 PS3、X360		对应玩家年龄：全年龄

不知道大家的《WE》游戏时间有多长了，进入次世代以来，游戏增添了更为详细的数据统计系统，你打了多少场比赛胜率多少，射了多少次门成功率多少，犯规红黄牌次数多少，最远距离射门是多少米……在每次退出游戏之前看看这些技术统计也是件很有趣的事情。顺带一提，随着最近游戏更新到 1.02 版，欧冠联赛也可用更多的完全授权球队了。

攻略透解 GUIDE THROUGH

注：文中操作以 PS3 版按键为例。



文 火云　美编 木仙

操作篇



在一年一度"实况"进行曲中，每一次的变奏都是既熟悉又陌生的，但不论是操作还是作战部署，每一个细微的改变都可能左右一场比赛的胜负。相对于前几作，《WE2010》在操作上依然在朝着简单、实用的方向前进，变化不大，但却更强调精确，对手更突出的防守意识和能力不经意间就能将你的进攻化解。而最陌生的进化来自很"潮"的战前布置界面，充满冷酷感的黑色调给人以强烈的视觉冲击感，界面的变化加之引入崭新的卡片特技系统和战术滑动条系统，都预示着这是一个全新的开始。不管你是新手还是驰骋纵横"实况"绿茵场多年的老将，都很有必要进入接下来的集训课堂。

NEW！非一般的点球

本作的点球系统让人眼前一亮，它取消了足球游戏中常见的身后视角，改为正常的比赛视角，随之而来的是点球操作方式的完全革新。就视角的改变而言，临场感有所减轻，就操作的改变而言，点球成功的难度加大，可以说是一个见仁见智的革命。

①点球方射门时，由方向键和□的按键力度来控制射门的方向和力度。视角的改变与力度的改变需要多加练习。

②门将防守时，同样由方向键和□来做出扑救的动作。

NEW！随时切换守门员

本作终于可以在比赛中随时切换守门员了，操作方法为 L1+R3，这样就可以手动控制守门员出击化解进攻，还可以适当控制守门员太过靠前的站位。

NEW！传球取消

在以往射门取消、长传取消的基础上，本作已实现所有传球都能取消的操作，即 ×、○或△后按 × 取消。

基本操作

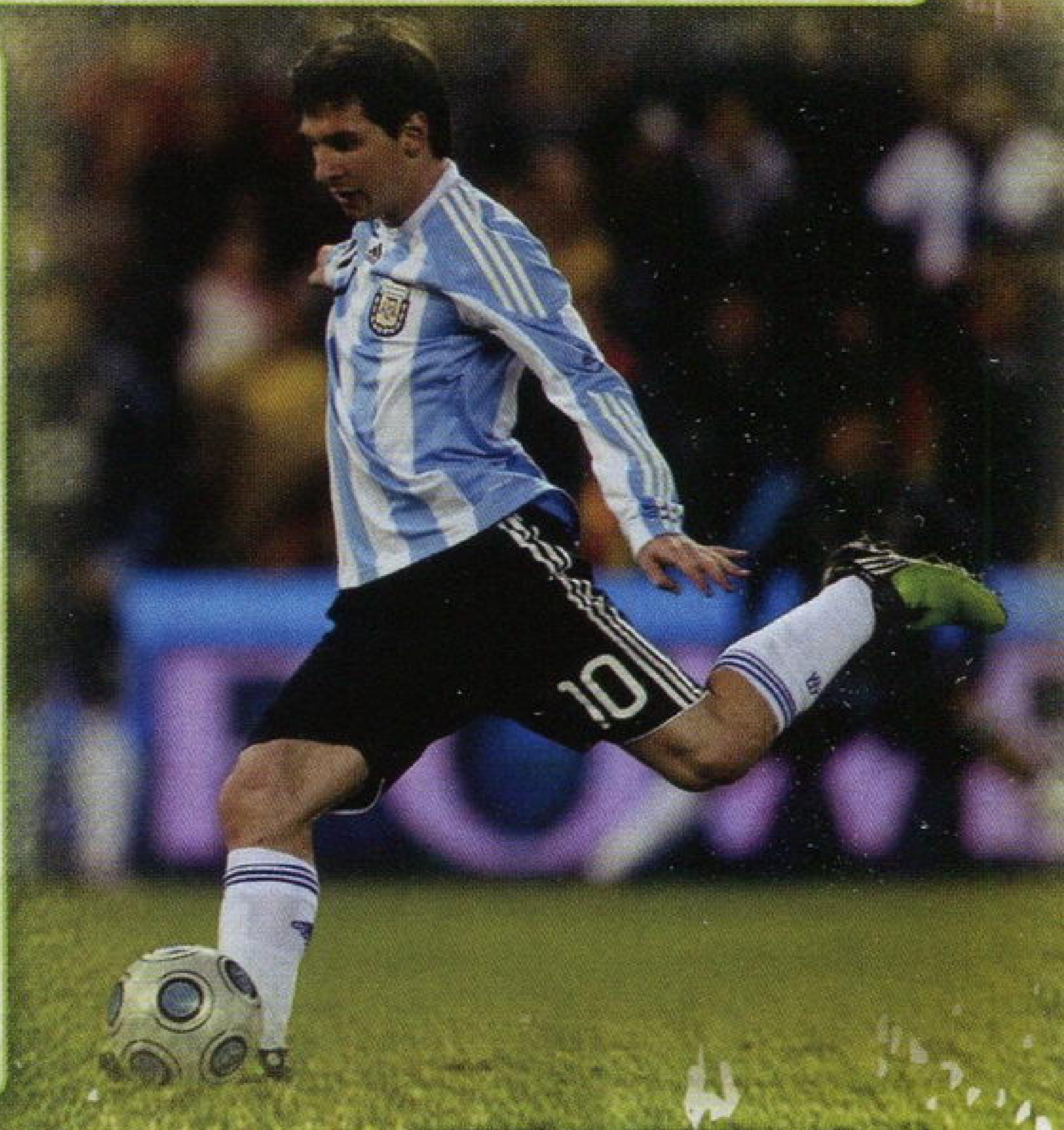
※新增动作用红色字体表示，操作发生变化的动作用蓝色字体表示

☆ 进攻



在《WE2010》的比赛中，一个最明显的变化就是盘带更难了，主要是由于防守队员的抢断意识和能力都大幅度提高，丢球率也随之上升，要想像往作那样实现单骑闯关是难上加难，首先要熟悉操作和比赛节奏，因为在本作中还是增加了不少极富表演性的新动作，并且依然是靠方向键的搓招来使用，使方向键组合达到历代之最，只要将操作了然于胸，指尖轻轻一晃就很有可能在不经意间撕开对手的防线，过五关斩六将也不是不可逾越的鸿沟。

盘带	
普通盘带	方向键（左摇杆，下同）
高速盘带	R1+ 方向
低速盘带	R2+ 方向
横向微移	90° 方向 +R2（部分球员可用）
大步趟球	高速盘带中连按 R1
超大步趟球	R1+R2+ 斜前 45° 方向
争顶头球	R2（强制移动身位）
R1 停球	松开方向键按 R1，停球后面向带球的方向
R2 停球	松开方向键按 R2，停球后面向对手球门
拨球	停球时按 L1+R1
后拉球	停球时轻点反方向键



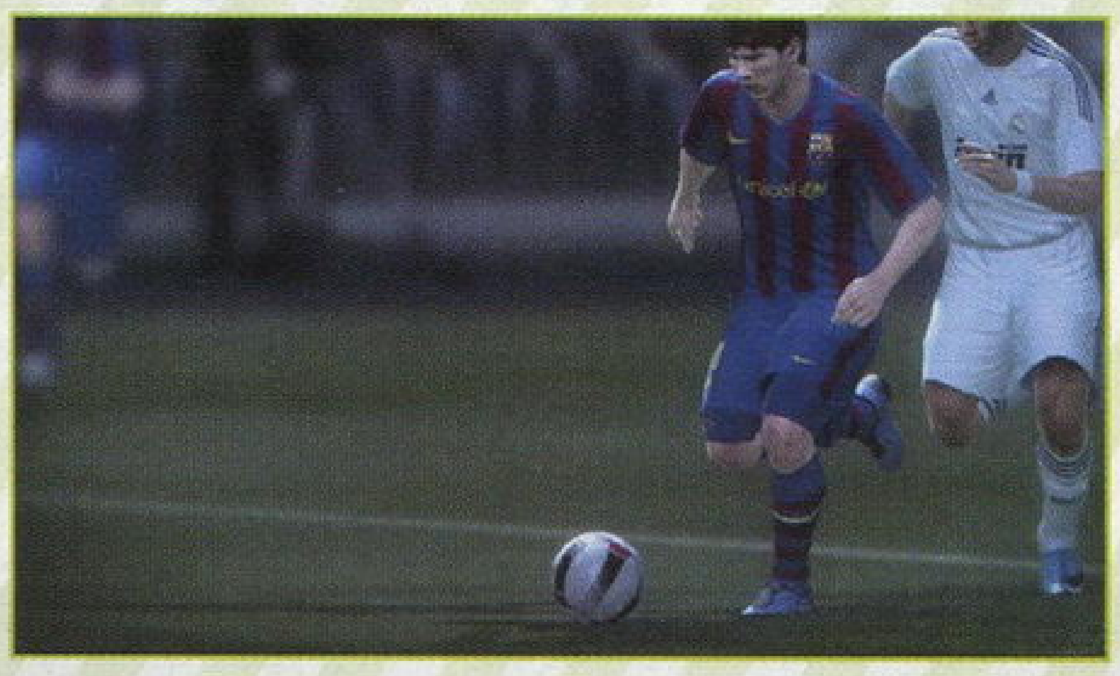
© 2009 Konami Digital Entertainment.

假动作

特殊假动作 特殊假动作的操作是用方向键搓招组合，此外对球员的带球精度和持有卡片也有一定的要求，具体参看下表。

原名	译名	操作
Step Over Fake	伪绕跨过人	轻点带球方向→拉 45° 方向 (带球精度 80 以上)
Step Over	绕跨过人	轻点带球方向→拉与跑动成 90° 的方向 (带球精度 80 以上)
Scoop（Lift the Ball）	挑球	带球中反方向→正方向 (仅限于持有 S20 卡片的球员)
Roulette	马赛回转	盘带中顺时针或逆时针按方向键 (仅限于持有 S15、S16 卡片的球员)
Sideward Step Over	边路伪绕跨过人	边路带球时轻点带球方向 (带球精度 75 以上)
Double Lunge Feint	双足假动作	前进方向斜上 45° 方向→斜下 45° 方向 (带球精度 70 以上)
Matthews Feint	马修斯假动作 1	停球时朝球员面向 90° 的方向→触球前拉该方向的反方向 (带球精度 70 以上)
	马修斯假动作 2	停球时朝球员面向 90° 的方向→在触球的瞬间拉该方向的反方向 (带球精度 70 以上)
Drag Back Turn	后拉急转 1	停球时轻点反方向键后拉→按斜前 45° 方向出球 (带球精度 80 以上)
	后拉急转 2	停球时轻点反方向键后拉→按 90° 方向出球 (带球精度 80 以上)
Flip Flap	牛尾巴	带球中利足方向→利足反方向；或使用右摇杆操作为 L2+ 利足方向→右摇杆拉一个大于方向键 90° 方向 (仅限于持有 S17 卡片的球员)
Opposite Flip Flap	反牛尾巴	带球中利足反方向→利足方向；或使用右摇杆操作为 L2+ 利足方向→右摇杆拉一个大于方向键 90° 方向 (仅限于持有 S17 卡片的球员)

其他假动作	
停球假动作	停球时轻点 90 度方向
绕跨假动作	带球时连续按 L1 或 R2
射门假动作	□或○后按 × 取消
传球假动作	在 ×、○或△指令发出后按 × 即可
漏球	接球时按方向和 R1
假摔	L1+L2+R1



传球

本作中另一个明显的变化就是传球失误率更高了，尤其是前几作被神化的直塞球看来是有意识地要被彻底削弱，失误率大大增加，不仅防守队员会更有意识去拦截直塞球，而且直塞球本身的传球速度和质量也大打折扣，往往会因此失去大好机会，不由得让人捶胸顿足。半自动传球的削弱侧面上又将被很多人忽视的手动传球（右摇杆）捧了上来，手动传球不仅可以真正实现 360° 传球，而且能够自由掌控力度，但最大的缺点就是不易上手，需要长时间的熟悉和适应，如能掌握好手动传球这门技术，对对手的威胁将更大。传中方面，威胁较以往大了不少，无论是前点、后点都有很多机会，而持有 P09 快速横传卡片的球员在 L1+ ○上可以寻找更多的破门良机。

短传	×
长传	○
直塞球	△
后脚跟传球	接球前背离接球队员运动方向 +×
空中直塞球	L1+ △
二过一	L1+× →△
空中二过一	L1+× → L1+ △
传球后跟进	× 或△→ R2
手动短传	右摇杆
手动长传	L1+ 右摇杆
※短传时按 × 时间的长短决定传给远端还是近端的队友。	
传中	
高轨道传中	○
低轨道传中	○○
地滚球传中	○○○
增加弧度	传中后按 R2
快速横传	L1+ ○

射门

射门是进攻的最后环节，在进攻被整体削弱的本作中，射门的成功率也有所调整，直接射门无论是远射还是挑射都有很大几率会被守门员扑出，但守门员的设定又是本作最让人摸不着头脑的，一会三头六臂左扑右挡，在面对对方前锋单刀突破时又突然弱不禁风。在单刀球时，相较之下，还是晃过守门员射空门要容易许多。另外，这一作中守门员扑球脱手的几率很高，乱军之中的补射也是得分的好机会。

一般射门	□
临空射门	接球瞬间按□
虚射实挑	□→ R2
高轨道挑射	L1+ □
低轨道挑射	□→ R1

★ 防守

防守在本作中的表现要比进攻出色得多，对于操作来说也省事不少。关键要做好布兵和补位，包夹紧逼可以给对手制造压力，但不要因此给对手留有太大的空挡发挥，尤其是对明星球员的防守，不能逼得太紧，他们出众的个人能力冷不丁就会给你颜色。只要注意及时补位，形成整体防守阵势，在盘带和传球都被削弱的本作，很快就能捕捉到对手的失误，在此之后就是快速反击。在本作中尽量不要在后场玩火，因为对手前锋抢断回传球的能力同样出色。最后要说的是守门员，他们是本作中最危险的定时炸弹，有的时候他们的表现真的会让你大跌眼镜，因此要努力把危险消化在后防线。当然，在本作中如果对守门员有任何的怨言，都不妨尝试一下新增的守门员操作（L1+R3 切换守门员）。



防守动作	
紧逼	×（按 R1 键加速）
包夹	□
铲断	○
解围	当球在己方半场时按□

守门员	
出击	△
切换守门员	L1+R3
开球	○或□
掷球	×
放球	R1

共通操作	
跑动	R1
更换球员	L1
变更战术	L2+ ○ \ × \ △ \ □
调整攻守平衡	L2+R1 \ R2（五个等级）
强制移动	R1+R2

★ 定位球

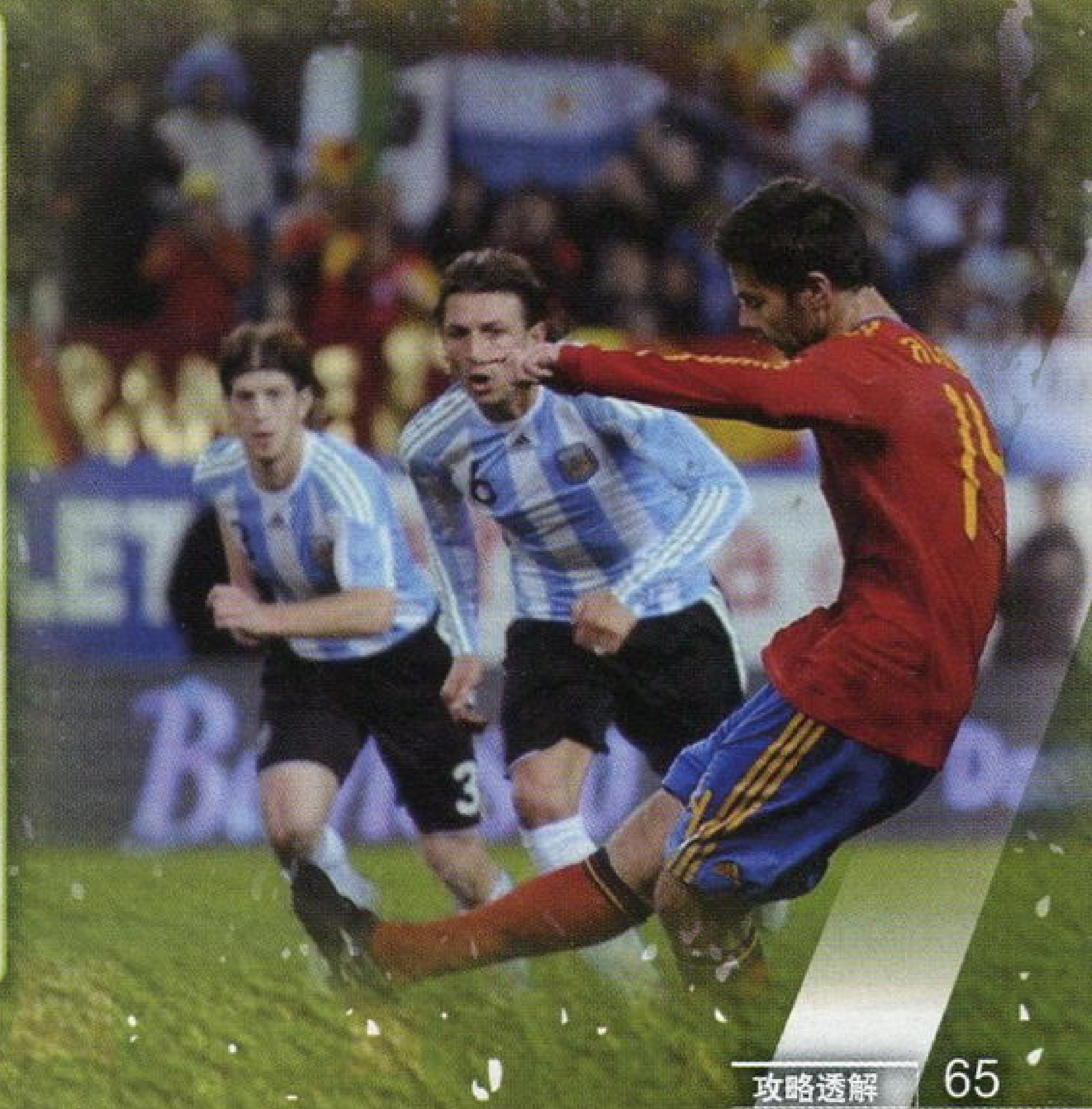
定位球永远都是足球游戏最好的得分手段，但往往也是新手最苦手的薄弱环节。掌握定位球最基本的就是多加练习，因为不同球员踢出的弧度不同、任意球精度也不同，就算是同一名球员，定位球角度、位置不同踢法也不尽相同。



角球

角球最实用最奏效的战术依然是前点的低平球传中，开球前先观察前点球员站位，最佳的状况是刚好有接应队员插上来的时候按↑ + ○加内侧弧线开出，如果球员还没到位可以稍作等待或变更罚球队员刷一次站位，而接应球员可以直接选择射门或头球传中到小禁区制造混乱，得分率都很高。

短传	×
传中（常规高度）	○
传中（高轨道）	R2+ ○
传中（低轨道）	↑ + ○
传中（地滚球）	↓ + ○



任意球

远距离任意球破门确实十分爽快，但在实战中得分率很低，此时建议可以选择长传到中路制造直接头球机会或引起混乱，注意长传的力度不能太大，也可以直接传球再组织进攻。近距离任意球就可以多多练习直接破门。任意球的角度选择宜以屏幕正中间（显示任意球距离的数字和“m”中间）为准线，根据球员的弧度值和要踢得弧度大小作适当的微调，然后根据距离选择合适的射门强度（具体见下表的射门操作），一般情况下射门力度条宜按到力度条最大值的一半，即中点位置附近，具体射门力度大小由所选择的射门强度来确定，射门强度越强，力度可以适当增加。在射门力度条出现后马上接△或 × 调整强度及←或→调整弧度，射门强度越低弧线就可以拉的越大。在禁区弧顶一带的任意球中，选择↓ + ○按满力度大力地滚球穿透人墙射门在本作中也有很高的进球率。

进攻		
短传		×
长传	常规高度	○
	高轨道	R2+ ○
	低轨道	↑ + ○
	地滚球	↓ + ○
射门	强	↑ + □
	↑	□后按△
	↑	□
	↑	□后按 ×
	弱	↓ + □
战术任意球		L1+R1
操作第二人		L1+ ○ \ △ \ □
第二人拨球		L1+×
快速开球		在可以快速开球的场合按 × 或△开球

防守	
增减人墙人数	L2+ ↑或↓
人墙起跳	□
人墙不动	×
人墙中个别人冲出，其余起跳	○
人墙中个别人冲出，其余不动	○ +×
随机	无操作
移动守门员	△

点球	
射门	□ + 方向（由按键力度决定射门的方向和力度）
守门	□ + 方向（不按为站立扑中路）

界外球	
短距离	×
长距离	○



作战部署

一步一动，彰显“帅”气

智慧的战术部署和球员配置对于一场球赛来说是至关重要的，在本作中，界面风格的改变和新增的特征卡片系统、战术滑动条系统都一定程度上改变了老“实况”的习惯，！所以在本作中战前部署被赋予了一个新的名字“GAME PLAN”，同时游戏也变得更讲究策略性，作战部署的好坏很可能将直接决定一场比赛的胜负，同操作一样，这也是一门必修课。

★ NEW! 综合能力 Overall Ability

在球员基本状态栏中，球员名字后的数值被定义为综合能力值，这项数值反映球员在比赛中各项能力的发挥，会根据球员在球队中的不同位置而发生变化。以 AC 米兰为例，让内斯塔打前锋的位置，在后卫位置内斯塔的综合能力值为 89，被调到前锋帕托的位置后这个数值就会明显降到 28，即便是边锋和前锋之间这项数值也会发生很大变化。因此，进行换人时除了要考虑球员状态、能力外，还要重点考虑球员所适合的位置，好在人员变动后这个数值的变化会立竿见影地显示在球员列表中，可以很直观地做出是否适合的判断。

★ NEW! 球员特征 Player Index

球员特征也就是本作重大革命性的特征卡片系统，特征卡片系统共包括攻守意识卡（Attack Level Card）、球员风格卡（Play Style Card）和技术卡（Skill Card），在“球队阵型设置（Set Formation）”中的“球员特征（Player Index）”一栏中进行设置。

①进攻等级卡片 这种卡片每个球员的基本卡片，以“C”标识，用于调整每个球员的攻守等级，可以在进攻重视（Attack minded）、防守重视（Defence minded）和攻守平衡（Balanced）三种等级间进行调整。

②球风卡片 能够让球员在比赛中发挥特有技能的卡片，以“P”标识，分为进攻型和防守型两种。球风卡片可以在比赛中选择开启或关闭，但要注意球风卡片必须在与进攻等级卡片、球队战术相适应才能开启。例如进攻型卡片“全场飞奔”，只有在进攻等级卡片设置为进攻重视或攻守平衡时才能开启。在球员基本状态栏中，球员名字后增加了一个☆标记，该标记如果是亮的，表明该球员持有球风卡片。

③球技卡片 球员自身拥有的特殊技能，类似系列前几作中的特殊能力，以“S”标识。这类卡片与球风卡片不同，不需要设置开启或关闭，是球员本身固有的。

有关卡片系统的详解，请参看本刊总第 238 期杂志。

★ NEW! 数值化的战术滑动条

在越来越强调战术足球的今天，“实况”足球系列的战术滑动条系统也终于实现了数值化的革新。在“战术（Tactics）”中的“球队风格（Team Style）”一栏中，大家可以根据符合球队风格和自己打法特点自由对四种进攻战术、四种防守战术共计八种战术策略进行独立的数值调整，调整范围为 0 ~ 100 区间。具体调整内容如下：

球员支援（Player Support）：对控球球员的支援力度，包括防守、平衡、进攻三个等级。以进攻型为例，当获得控球权时，全队将进攻压上进行支援。

支援范围（Support Range）：对控球球员的支援范围，包括广域、中等、密集三个等级。以密集型为例，当获得控球权时，全队将以控球球员为中心靠拢支援。

位置交换（Position Switch）：调整球员间位置互换的频度，包括从不交换、偶尔交换、频繁交换三个等级。

进攻风格（Attacking Style）：调整球队进攻风格，包括散开边路突破、一般突破、集中中路突破三个等级。

逼抢程度（Pressing）：调整防守时的逼抢程度，包括不逼抢、一般、紧逼三个等级。

后防深度（Defensive Line）：调整防守时的后防深度，包括压后、一般、靠前三个等级。

紧密防守（Compactness）：调整对对手控球队员的防守紧密程度，包括拉远、中等、紧逼三个等级。

防守战术（Defensive Strategy）：调整防守战术，包括补位、直线型两个等级，该项调整数值仅有 0 和 1。选择补位战术时，会有一名后卫队员站在防线后方适时补位；选择直线型战术时，后防线将站成一条直线，适合造越位。

★常规设置

辅助设置 Assisted Settings

对于战术越发的丰富，辅助设置的人性化程度也得到了进一步的提升，增加了不少贴心的自动设置：

阵容（Lineup）：包括手动换人及阵型重视、同时重视阵型和球员能力、球员能力重视三种自动换人设置。

自动替补（Auto Sub）：默认为手动替补，也可以选择由电脑自动替换替补球员上场，根据替补时间分为从球员开始出现疲劳到完全体力透支时五个不同阶段。

变换阵型（Change Formation）：由系统提供常用的三种攻击阵型供选择。

自动变换阵型（Auto Form Change）：选择是否需要在进攻中根据赛况自动变换阵型。

变更战术部署（Change Game Plan）：由系统提供常用的三种战术按键组合供选择。

自动战术（Auto-Tactics）：可以是否需要电脑自动从节省体力方面自动调整战术等级。

进攻平衡（Attack Balance）：快捷设置全队进攻平衡等级。

阵容调整 Lineup

本作阵容调整界面最大的变化就是不能同时显示球员名单列表和球员的能力数值，要查看球员能力必须将光标停留在球员名字上按 L1 或 R1 翻页才能看到，而且球员数值对比的界面也不是很直观，这算是新界面最不友好的一个改进。在进入球员能力值界面后，可以用↑↓切换要显示或比较的球员，但要同时寻找相应位置的球员就不能像系列前几作那样简便，要么来回翻页到名单列表，要么就只能通过人名和上方阵型图显示的球员位置来辨识了，刚开始多多少少有些麻烦，尤其是使用一些不知名的球队、不知名的球员时。不过“实况”年年变，习惯就好。

阵型设置 Set Formation

阵型设置最大的变化就是增加了“球员特征”项目，为战术带来更多个性化的选择。

编辑位置（Edit Position）：微调各个球员的位置。

选择阵型（Select Formation）：为球队选择合适的阵型。

盯人设置（Mark Settings）：设置球员间的盯人对象和紧逼程度。

球员特征（Player Index）：设置特征卡片系统。

战术 Tactics

总体上部署球队的进攻和防守节奏，可以充分运用新增的战术滑动条系统瞬时改变进攻和防守风格。

球队风格（Team Style）：调节各项风格的战术滑动条。

战略（Strategy）：设置简单的战略组合快捷键，比赛中通过 L2+ ○ × △□发出指令。

定位球罚球队员设置 Set Piece Settings

设置定位球罚球员等，但最后一项新增了“加入进攻（Players to Join Attack）”栏，可选择最多三名防守球员在定位球时参加进攻。

数据管理 Date Management

用于保存阵型设置等信息。

大师联赛详解

"大师联赛模式"作为《WE》系列"的主打模式这么多年来随着游戏平台以及引擎的转变也发生了翻天覆地的变化，在模式的演变过程中球员成长要素的引入称得上是模式一个里程碑式的突破，有了成长要素之后玩家除了能够体验交易球员的乐趣之外，更是可以过一把将初出茅庐的无名小卒培养成世界级球星的瘾，看着自己培养的球员一步步成长的成就感无可比拟。本作大师联赛模式的进化是次世代之后最大的一次，毫不夸张地说大师联赛又被带到了另一个高度，赞助商要素以及转会和球员培养系统的转变让这个"时间杀手"模式更具可玩性，更具杀伤力。下面就让我们一起进入大师联赛模式，组建一支只属于你的王牌之师吧！



大师联赛进程

正式进入联赛前模式大师联赛新增的赞助商要素将与玩家见面，无论使用什么俱乐部第1个赛季系统都会自动为玩家分配3个赞助商。赛季从转会窗口开启的8月拉开序幕，也就是说一上来就可以进行球员的转会（本作随时都可以进行球员交易，但只有在转会窗口开启的8月和1月球员才会变动）。本作中球员的薪金以及俱乐部设施等花费非常高昂，进行球员交易时一定要注意资金余额，否则到每年结算的时候非常容易因为负债而GAME OVER。本作中的时间单位为半周，前半周为杯赛（包括冠军杯欧罗巴联赛以及联赛杯）以及国家队比赛时间（无比赛时前半周为休息时间），后半周为联赛，每半周都会为玩家显示球员能力的增减。如果玩家选择强队的话可以在第1个赛季就参加冠军杯或欧洲联赛，获得冠军杯冠军的下一个赛季还可以获得与南美洲联赛冠军争夺Konami杯的权利。



作为一名俱乐部经理，玩家要做的不只是打好每一场比赛，球队的收支以及球员的培养以及转会等都需要玩家亲力亲为，虽然本作球员的转会可以交给球探完成，但交涉的最终阶段玩家还是可以对转会的费用进行更改并做最终的拍板。

创建球队

当然，在进入征战之前首先要做的还是选择一支你喜欢的俱乐部，本作中除了英超、法甲、意甲、荷甲以及西甲之外，玩家还可以选择欧洲以及南美洲的一些其他联赛中的俱乐部。选择俱乐部时按△键可以使用大师联赛的默认阵容，也就是大家熟悉的Minanda，Castolo等最初大师联赛的那批人，他们的能力基本都是一片惨白，高难度使用大师联赛默认阵容一定要有心里准备。

决定使用的俱乐部之后，玩家可以对联赛的设定进行调整。"Customise League Structure"中可以对英超，西甲，意甲以及D2联赛的俱乐部进行调整，本作联赛的赛制与真实联赛相同，如果没有必要不建议调整（本作除了玩家所在的联赛之外，其他国家的联赛也是按照时间在同时进行，玩家可以在游戏中随时查询其他联赛的进行情况）。

"Customise Regulations"为调整联赛的规则，但也只能对英超，西甲和意甲的规则进行调整。"Team"为参加联赛的球队数量，分为18支和20支两种。"Position"为联赛排位规则，共分为4种类型，Type 1的排位优先顺序为积分→净胜球→进球数→同分球队之间的胜负关系；Type 2的排位优先顺序为积分→同分球队之间的胜负关系→净胜球→进球数；Type 3的排位优先顺序为积分→同分球队之间的胜负关系，Typoe 4的排位优先顺序为积分→净胜球→进球数。"Cards Collected"为红黄牌停赛规则，Type 1中累计5、8、12张黄牌分别停赛1、1、3场，比赛中领到红牌（两张黄牌）停赛1场，直接吃红牌则停赛3场；Type 2中累计5张黄牌停赛1场，领到红牌停赛1场；Type 3中第1次累计4张黄牌停赛1场，之后累计3张黄牌停赛1场，累计黄牌停赛的数量依次递减，最后每领1张黄牌就停赛1场，每张红牌停赛1场；Type 4中累计3张黄牌停赛1场，每张红牌停赛1场；Type 5中第1次累计4张黄牌停赛1场，第2次累计到2张黄牌停赛1场，此后每张黄牌停赛1场，每张红牌停赛1场。

"Cup Competition Format"为杯赛规则，Type 1全部20支球队都参加，1场比赛定胜负；Type 2全部20支球队都参加，比赛分主客两场，决赛为1场定胜负；Type 3全部20支球队都参加，比赛分主客两场。

"General Setting"则能够对比赛的难度等一些常规设定进行调整，需要注意的是进入游戏后"Classic Payer"（经典球员是否登场），"Player Development"（球员是否成长）以及"Reset prevention"（是否打开防作弊，如果打开，那么玩家在游戏中选择退出，系统就会自动判定该场比赛玩家以0比3告负）三项无法进行调整，所以一定要在游戏开始前慎重选择。如果玩家将球员成长系统关闭，那么在联赛开始后将无法在"Clubhouse"中选择"Tranning"（训练）以及"Youth Team"（青年队）。（Currency unit中可对货币单位进行调整，Yen为日元，Euro为欧元，Dollars为美元，Pounds为英镑）



实用技术

攻略透解

菜单详解

大师联赛模式的菜单与之前的系列作品相比变化比较大，所以有必要为玩家详细解读每项菜单的意义以及作用。大师联赛的菜单分为"Stadium Walk"，"Team Office"和"Club House"三项，使用方向键左右移动光标便能够在三个选项之间进行切换。环形主菜单上方显示的是球队当前简要信息，最上方是当前日期以及滚动的简要新闻，球队资金状况与联赛排名以及球迷数量也会显示出来。

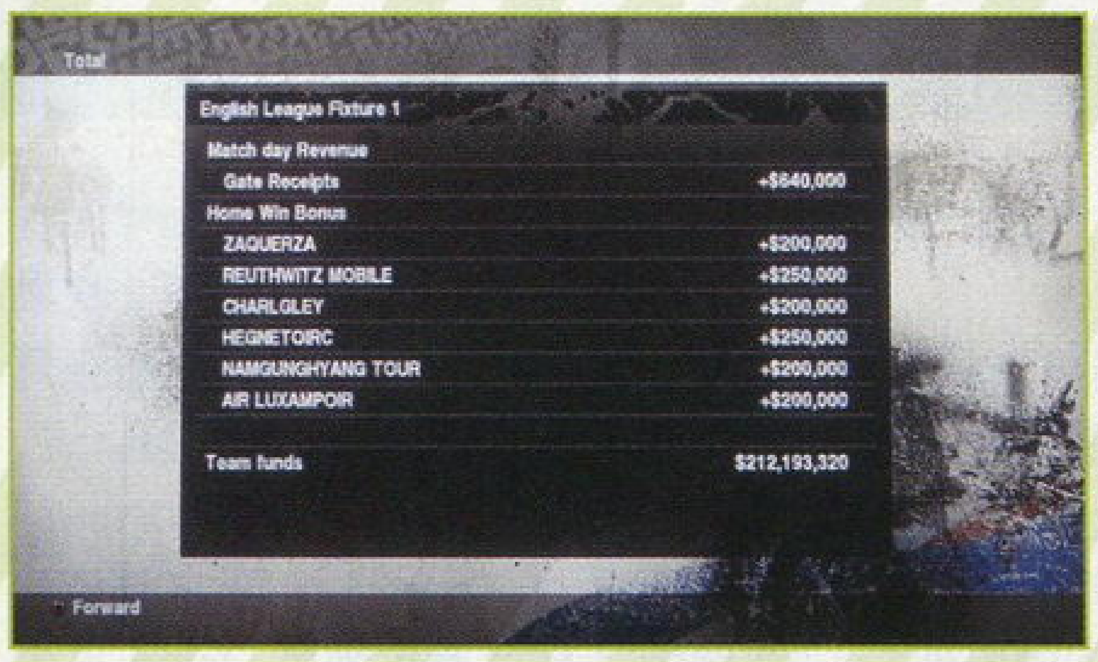
Stadium Walk

控制游戏进程以及联赛一些设定，玩家可以在这里选择进入下半个星期，查看提示以及记录等操作。

Next/To Next Match： 如果当前半周没有比赛该项目为Next，执行命令就会直接显示球员能力增减并进入下周。（球员获得经验值的多少与训练以及成长度有关）如果当前半周有比赛该项目则为"Next Match"，执行命令系统会提示玩家是否由电脑模拟比赛结果（想节省时间选择"Leave to Coach"就可以让电脑直接模拟出比赛结果，结果与球队实力教练能力及主客场有关）。

Topics： 能够在这里看到当轮比赛对手的信息以及球队的转会情报等提示，能够从这里直接进入球员转会管理等选项，十分便捷。

Options： 系统设定，能够在此进行设定与查阅小贴士。"Tips"，玩家可以在该选项对大师联赛进行进一步的了解还可以查阅大师联赛的基本规则。"Edit



player number”能够对球员的号码进行编辑，转会后的球员号码会自动空出。“Genral Settings”可对游戏难度等进行设定，但某些项目无法更改。

Save：存档管理，可在此保存和删除记录。如果玩家选择自动存档（Auto Save）的话，每半周游戏便会自动进行保存，专门给没有随时存档觉悟的玩家设置的选项。

To Top Menu：返回顶部菜单，选择后系统会提示玩家没有保存会丢失进度。

Team Office

相当于经理办公室，玩家可以在这里查阅和操作俱乐部的经营情况以及球员的转会。

Calendar：日历，玩家可以在日立中查看到球队在本赛季的征战安排，对手的队徽和主客场都会显示在日历中。（情况未明的杯赛暂不显示对阵情况）地球图标代表该半周为国际比赛日，球队中入选国家队的球员会被征召到国家队打比赛。（从国家队归来球员的疲劳值会增加，但获得的经验值也会多一些）

My Team：查看本俱乐部中的球员状况以及获得的各种荣誉。

Negotiations：球员搜索以及一些转会和租借的操作都可以在这里完成。

Sponsor List：赞助商名单。玩家可在此查询目前本赛季和下赛季的赞助商名单与赞助细节（本赛季结束时会有新的赞助商加入）。除了基本的赞助年限，赞助费与主场赢球奖金之外，有些赞助商还会附加额外奖励（Bonus Conditions）与毁约条款（Cancellation Clause）。额外奖金大多为获得联赛或杯赛冠军等条件，但随着联赛的进行也会出现比如某某球星入选最佳阵容或者连胜场次达到多少场等特殊的条件，这些额外奖金的数目都不少，也算是俱乐部财政收支的大头，建议玩家在比赛时多多留意这些附加奖金的条件。毁约条款基本就是失去进军冠军杯资格等，但也会出现某某球星离队或某某球星出场次数不能低于多少场等特殊的条件，所谓“有钱就是爷”，建议玩家们尽量完成他们的要求，否则气跑了财神爷损失可就大了。需要注意的是长期赞助商有可能在赛季末变更附加条件。

Operating Costs：俱乐部运营费用，你对各个项目的财政投入力度将直接影响到球队以及球员的成长等要素。当然，投入越多效果越明显，但也要尽力而为，中小型俱乐部的财政预算本来就不多，千万不要在运营费上投入过多而导致破产。Coach关系到球员训练以及青年队发掘新人的质量；Athletic Trainer关系到球员疲劳值恢复，训练以及抵抗伤病的能力；Club Doctor关系到球员受伤之后的恢复期长短；Scout关系到球员转会的成功率。

Expected Earnings：俱乐部的财务报告，玩家可以在此查询到球队的支出与收入，最下方的Total为净收益，如果该数值接近0的话玩家就要注意调整自己的投入了。

News：欧洲各国联赛发生的大事件都会收录在这里，没事进来看看可以增加对竞争对手的了解。

Club House

球队的训练，战术以及青年队都收录在此，除此之外还可以在这里查询各大赛事的详细数据与其他球队的简要资料。

Game Plan：同比赛前的Game Plan作用一样，具体细节就不再赘述了。

Training：训练，本作球员的成长主要依靠训练来完成，所以即使不上场的球员也能够得到很好的成长，玩家终于可以在保证主力球员出场的同时培养有潜力的球员了。

Tournament information：所有比赛的详细信息都可以在这里查询到，包括球队总排名以及各大联赛之间的排名。

Youth Team：俱乐部青年队中的球员都收录在这里，每年的7月青年队都会出现新的球员，本作“妖人”横行，如果Coach等级够高的话基本每年都会出现能力喜人的球员，玩家也可以在7月之前存档利用“SL大法”刷需要位置的球员。球员待在青年队基本无法成长，所以碰到合适的球员就赶快签约将其提升到一队培养吧。

Team Info：查看其他球队的基本信息。



球员管理

球员在本作中具有对球队的好感度（心形图标）和不满度（愤怒脸谱图标）两种情绪，球员的情绪直接影响训练的效果和状态。当玩家获得联赛或杯赛等优胜时好感度会有较大幅度的提升。影响负面情绪的因素较多，比如得不到上场机会，没有休息的机会（疲劳度超过一半），被放进转会名单，队中的球员被解约等都会增加球员的不满度。“My Team”可查看球员的情绪，如果名字后方出现不满图标就说明改名球员的不满度已经增加，按○键选择“Dossier”（也可直接按△键）可以查询具体的不满原因，发现问题一定要及时纠正，但也会遇到比较难搞的球员，提出太累的不满意见将其放在替补中恢复体力便又提出上场机会太少的意见……当球员的好感度降至最低时会出现破碎的心形图标，该状态下即使正处在成长期的球员能力也会出现负增长。





球员转会

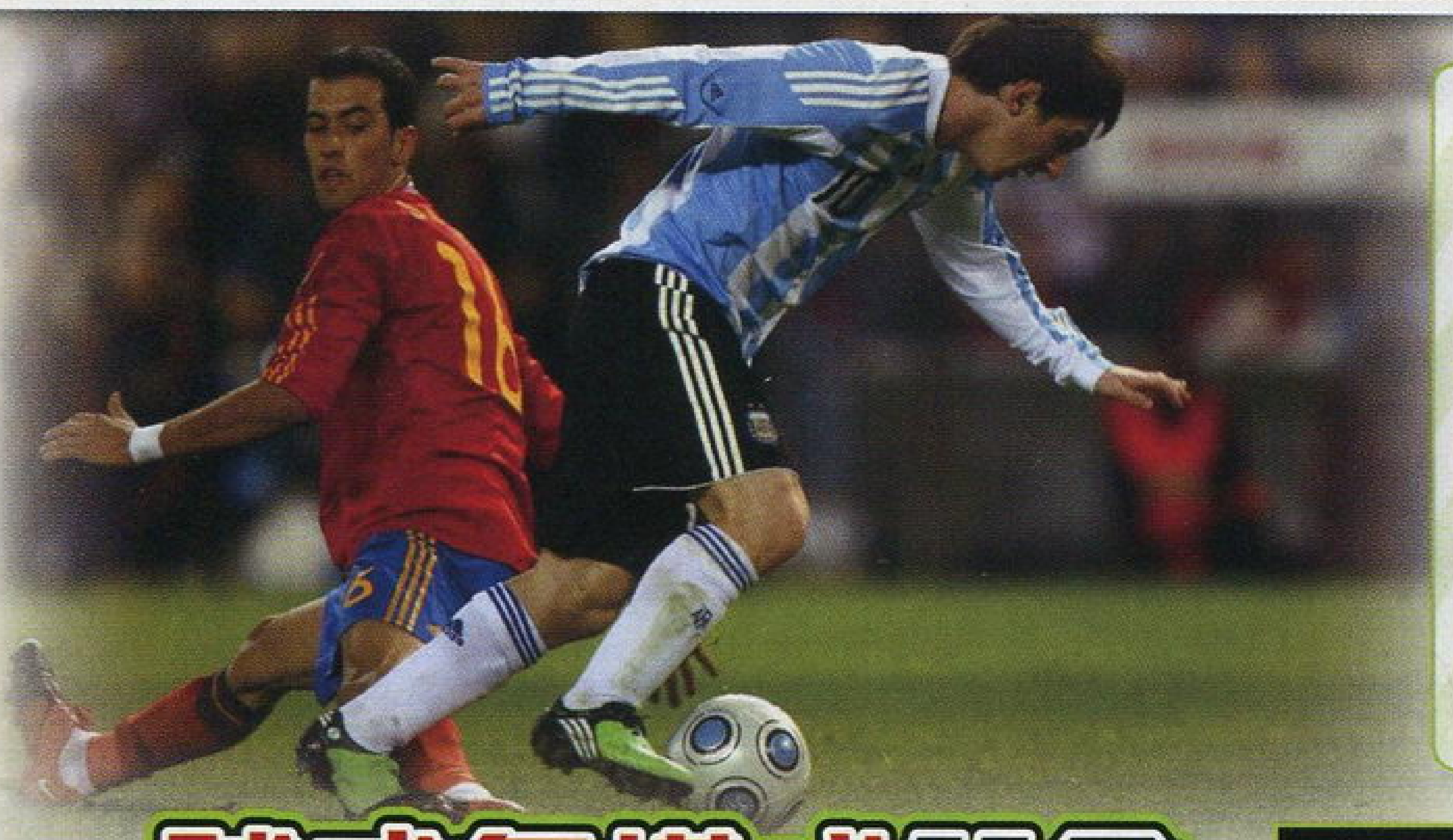
球员的转会是大师联赛模式的关键环节，本作中资金并不像以往那么宽裕，所以培养新人并利用转会来捞钱是发家致富最有效的方法。如果玩家使用的是二三流球队，那么由于资金拮据，再加上买到成名球员的几率又非常低，以往在系列作品中比较鸡肋的租借球员在本作中就显得相当实用了，花小钱租借实用的球员撑过两个赛季俱乐部的财务状况也差不多好转起来，再加上从青年队中提拔上来的妖人，玩家的球队就可以向冠军发起冲击了。

本作中球员转会的谈判都是交给球探来完成的，玩家要做的就是在“Negotiations”中的“Player Search”搜索心仪的球员：

Scout Recommendaions	可以让球探根据玩家的要求列出符合条件的球员名单。Tactical Fit为适合球队战术，Select by Future Potential为有发展潜力，Select by Openness to Negotiation为转会成功率高（被放入转会或租借名单的球员转会成功率较高）
Advanced Search	条件搜索，可以设置身高年龄位置等条件来进行检索
Search by Group	按俱乐部查找球员
Search by Nationality	按国家查找球员
Show All Players	显示所有球员

游戏中无法直接看到球员的具体数值，只能先从综合能力来判断，选好感兴趣的球员之后将其放入转会名单（Scout List），一段时间后球探便会为玩家发来球员具体数值的情报，如果符合自己的要求就可以让球探去接触该名球员进行谈判了。（按△键可以查看球探对球员的评估报告与转会的大致成功率）再经过几周后球探便会告诉玩家转会条件是否谈妥，如果球员接受转会请求，那么在“Ongoing Negotiations”就能够完成转会或改变转会金额。（一般来说球员的转会费是其Value显示价值的5～6倍左右，价值会随着球员的能力值与表现提升）

其他球队发来的转会请求也可以在“Ongoing Negotiations”决定是否同意转会或增减转会费。“Transfer Market News”能够查看所有球队的转会情报，看到哪个俱乐部从青年队提拔上来妖人就赶紧把他挖过来吧！



球员培养

球员训练的选项有两个，其中“Focus Point Allocation”可以对教练指定的训练计划进行调整，如果玩家想强化球员的某项能力，可以暂时将其他能力的点数分配到该能力的强化上，如果教练等级够高的话训练效果还是十分明显的。（共22点强化点数）“Secialist Training”能够增加球员的适应位置和球员特征，进行这两项训练花费的时间较长，而且需要支付一定的费用，比如球员特征就需要8周的时间才能学会（特殊球员特征卡无法学习），学习的过程中无法获得经验值，也就是说等于失去了16次获得经验值的机会，这对于正在飞速成长期的球员来说是相当浪费的，所以可以在球员进入平稳期之后再让其学习这些能力。（一名球员最多可同时拥有12张球员特征卡片）

一球成名模式简介

除了在线的两个奖杯（成就）之外，其余的奖杯在“大师联赛模式”和“一球成名模式”可以全部拿到，可见制作小组对这两个模式的重视程度。虽然一球成名模式是近几年才加入的新模式，但是扮演一位名不见经传的球员成长为世界级的球星体验，让它从一开始就受到了球迷玩家的青睐，也许是因为大多数喜欢足球的玩家心中都曾经做过这样的梦吧。一球成名模式与之前相比区别不大，一开始还是需要创建在游戏中的分身，但本作中球鞋不再只有外观上的区别，每双球鞋都有不同的性能（其实对球员能力影响不大……），根据场上位置为自己选一双最合适的球鞋吧。（授权球鞋中阿迪和耐克的性能都比较极端，针对性很强，彪马和茵宝的稍微均衡点）

选择所在的联赛之后，玩家需要进行一场训练赛，赛后各个队的球探会根据玩家在比赛中的表现发出邀请。比赛默认视角为纵向，如果不习惯可在视角设定中进行更改，比赛中玩家至始至终只能控制扮演的球员，当不知道怎么跑位时可以按住L1键交给AI跑位，球员头上出现方格旗图标说明此时正处于越位位置，反越位前插时需拿捏得准确才行。非控球状态下按传球键可以请求队友将球传给自己（队友会视机会传给你，如果没有机会也瞎要球，队友会无视你的请求）。比赛结束后系统会根据玩家在比赛中的表现进行打分，评分的依据基本以传球成功率为最重，所以在比赛中的行动一定要慎重，有些球即使不传也不要瞎传，以免被扣掉不必要的分数，如果有进球或助攻分数会有一定的加成，吃牌则会扣掉一定分数。



在决定自己的俱乐部归属上，建议先选择一家实力处于中游的俱乐部，这样才能确保自己的上场时间，等待能力成长到一段阶段自然会有大牌俱乐部对你伸出橄榄枝。刚加入球队通常都只能打队内训练赛（不参加训练无法获得经验值），几场比赛之后如果玩家的表现比较出色，就会穿上背心（背心是主力的象征）并在正式比赛中获得登场的机会，把握住有限的时间为自己争取主力位置吧！（坐在替补席上观看比赛时按L2或R2键可以加快或放慢比赛进程）

关于球员的成长，其实用一句话就可以概括，那就是“多打比赛，打好比赛”，打的比赛越多获得的经验值就越多，比赛中表现得越好就能获得更多的上场机会。同大师联赛类似，球员的成长重点可以在“Focus Point”中进行调整，点数自然也是通过不断的比赛才能获得（球员特征也会在打比赛的过程中习得）

联机 Online

“实况”的联机在线模式是年年进化、年年被期待，但结果似乎都是一样。在国内在线要想玩一场完完整整流畅的实况，除了网络运营商要一样之外，联机时段的选择也比较重要，通常情况下晚上联机会比较流畅。

本作的联机界面同样较前作有了很大的变化，更多的信息、更多的联赛……可以看出一切都在意料的进化中，目前日本官方一共开设了五个服务器，下设若干个大厅，在线人数都不算多，国内一般集中在JP-05（-）服务器，在那里能找到不少“绿色”同胞。

在进入联机模式前，首先要确认游戏的版本，游戏中存在两个版本号：一是DLC版本号（DLC Version），为游戏的下载内容包，可以在主界面的“系统设置（System Setting）”中“下载（Download）”一项中下载，该下载提供了P2P和HTTP两种下载方式，经过对比，目前还是HTTP的比较快；另外一个是游戏版本号（Patch Version），在连接互联网的情况下，进入游戏前，系统会自动提示升级到最新版本。版本号不一致可能会造成无法连线。

排名与级别（Rank & Division）：在线模式中根据排位赛的成绩，系统会自动累计玩家的积分，根据积分进行排名和级别划分。官方会经常在网络上举办各种类型的比赛（Competition），级别越高能参加的比赛级别也就越高。

传奇模式（Legends）：可以将自己在传奇模式培养的球员与其他玩家的球员组成队伍在线对战。

联机信号状态：要想联一场流畅的实况，最重要的是确认信号状态。绿色信号为最佳，黄色为中等强度，这两种情况比赛过程都较流畅；红色最弱，这种信号状态联机比赛时就会出现延迟，主要表现为操作上的延迟，按键响应速度慢，严重影响水平的发挥和比赛的进行，届时退出比赛又会受到惩罚，不退出比赛就只能了然无味地继续和自己的毅力耗下去。但要注意，在房间里确认对方状态时最好是绿色，往往进入比赛后由于大量数据的传输，信号就会明显下降，一般绿色会降为黄色。总之，尽量不要挤网络高峰期玩。

一般比赛流程：首先选择VS.Match，再选择“快速比赛（Quick Match）”或“比赛大厅（Match Lobby）”，快速比赛共有1V1排位赛、2V2排位赛和2V2友谊赛三种模式，可由系统自动寻找空位快速开始比赛，而比赛大厅则需要手动创建或进入其他玩家的房间才能开始游戏。根据根据国内玩家的分布情况，一般选JP-05（-）服务器→EN-01大厅，选“比赛房间（Match Room）”，再选择创建或加入列表里其他玩家的房间，等待其他玩家开始比赛即可。

邀请与受邀：在线模式支持邀请好友加入比赛，但邀请必须是友谊赛的房间。为避免作弊，排位赛是不能邀请好友加入的。创建好友谊赛的房间后，选“邀请（Invite）”以PSN信件形式向好友发出邀请函，受邀的好友在在线模式主界面的“确认邀请（Confirm Invite）”一栏中可查阅邀请函并接受邀请。

文 炎骑士 美编 NINA

如果不是玩到实际的游戏，我简直不敢相信一款掌机游戏居然能够如此接近次世代游戏的水平！也许《小小大星球携带版》并不是第一款拥有如此出色表现的 PSP 游戏，不过对于任何一个已经玩过 PS3 版的玩家来说，这一次的新作是绝对不能错过的。尽管游戏画面因机能限制有明显的缩水，尽管麻布仔的表情和动作因 PSP 的按键数量问题被简化了许多，但新游戏却在解谜要素方面有着超越前作的表现。每天晚上睡觉前玩上两关，你会觉得这个世界简直太美好了！



LittleBIG Planet™

小小大星球 携带版	SCE		平台动作
PSP	Little Big Planet		美版
	2009年11月17日	1人	39.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

相同的玩法，相同的感受！

如果说 PS3 版带给玩家的是一个“大大的小世界”，那么 PSP 版所展现的则是一个“小小的大世界”。可爱的麻布仔转战到掌机平台上之后，他的行动方式与以往几乎没有任何的区别。通过类比摇杆进行移动，通过十字键来改变表情，按下 × 键令麻布仔进行跳跃，通过△键查看提示，按□键打开麻布仔随身携带的百宝道具箱……

可惜的是，由于 PSP 按键数量较少，所以 PS3 版中通过组合键来令麻布仔摆出各种 POSE 的设定被取消了，尽管我们依然可以为这个可爱的小家伙换上各种鲜艳夺目且富有个性的服饰，但却无法进一步表现，这不能不说是个遗憾。



■R 键在游戏中的作用依旧是用于抓住特定物体以便搬动。至于○键嘛，更多的时候是用来“憋气”自杀的……



◀本作中的麻布仔同样拥有各种丰富的表情，不过可惜的是，经典的吐舌头表情被取消了。



我们的目标：收集所有的道具！

虽说小小麻布仔的冒险旅途是为了帮助他那些来自世界各地的朋友，不过对于玩家来说，游戏的主要目的就是收集各种道具。至于道具的种类，依然分为皮肤、头饰、上衣、裤子、鞋子以及贴纸等等。这其中，各种服装饰品主要是用来为麻布仔进行打扮的，而贴纸除了可以用于自建关卡的装饰之外，还是解锁特定机关的关键道具。游戏中的道具存放地点和机关是环环相扣的，如果想收集到所有的道具，那么就必然要解锁全部的机关。而要想解开机关，各种关键的贴纸道具又是不可或缺的。

应有尽有的道具箱

在游戏的任何阶段，我们都可以通过按下□键来打开道具箱。麻布仔在游戏中获得的所有种类道具都被收纳到这个气泡状的道具箱中，并且被自动分类整理。道具箱的作用主要有两个：其一是用来选择各种服装饰品为麻布仔打扮；其二是选择特定的工具和贴纸来解锁机关。如果发现游戏中的某一处环节无法顺利通过了，那么就不妨尝试在道具箱中翻翻看吧，总会找到令你满意的解决方案！



©2008 Sony Computer Entertainment America Inc. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Sony Computer Entertainment logo is a registered trademark of Sony Corporation. The PlayStation©Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. LittleBigPlanet © 2007 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Media Molecule. LittleBigPlanet is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.





机关与陷阱

1. 贴纸机关

这类机关通常是以没有任何图案的几何形状纸板构成的。当遇到这一类机关时，我们所要做的就是打开道具箱，然后在贴纸一栏中找到与之几何轮廓相符合的贴纸，将贴纸贴上便可以解锁对应的机关。其中既有可能是隐藏的道具，也可能是通往某些隐藏房间的闸门。当然，用来解锁这些贴纸机关的贴纸往往会被预先放置在同一关卡的某个角落中，或者干脆被设置到随后的关卡中。



2. 悬挂式机关

这类机关在游戏中非常普遍，除了可以作为一些闸门的开关之外，往往还作为将麻布仔提升至高处的工具。只要操纵麻布仔接近机关，然后按住 R 键并配合摇杆的移动便可以拉动机关。另外，这一类机关还具有摆动的特性，利用这种特性，我们可以操纵麻布仔在多个机关之间摆荡，从而获得高处的道具或越过堑壕。

3. 复合式机关

复合式机关属于比较简单的一类机关，通常情况下，这类机关由触发按键、推拉式控制杆以及悬挂式机关共同组成。尽管 PSP 的机能远不如 PS3 强大，但本作的机关设计却绝不比 PS3 版逊色。在游戏中，我们可以见到大量的复合式机关，环环相扣的机关设置使得本作的解谜要素更加丰富。当然，麻布仔的旅途也会因此而变得更加艰险。

4. 翻转机关



翻转机关是游戏中期以后常见的机关，这类机关通常同时伴随着道具和陷阱，即“一半是甜蜜一半是痛苦”，比较考验玩家的操作准确度和节奏掌握程度。通过连续出现的翻转机关要求一气呵成，特别是一些需要加速助跑的连续性场景，要想获得隐藏的道具，就必须对这类机关的通过方式非常熟悉。

5. 旋转机关

旋转机关的出现频率不高，这一类机关多为轮式结构，圆周上通常分布设置有道具。游戏后期出现的旋转机关往往与各种陷阱同时出现，比如火炭陷阱和电击陷阱。要想取得放置在这种旋转机关上的道具，除了有非常高的操作技巧之外，似乎还有一丝运气的因素。对于经历过 PS3 版的老玩家来说，应该对最终章俄罗斯关卡中的那个“大转盘”记忆犹新吧！

6. 针刺陷阱

针刺陷阱的存在方式有很多种，既可以被设置在翻转机关一面，也可以存在于堑壕底部。而最最令玩家头疼的设置方式，还是与各种往复活动机关共同出现的“钉板”。针刺陷阱的特点是可以对麻布仔一击必杀，遇到这种陷阱时，我们只能选择远远避开或快速通过，千万不要硬闯。



7. 火炭陷阱

火炭陷阱通常有两种设置的方式，一种是类似于针刺陷阱那样被设置在堑壕底部，另一种则是以球状滚动出现的。对于前者，我们可以利用悬挂机关的摆动或者各种平台来越过；而对于后者，则需要巧妙利用各种掩体来躲避。



8. 电击陷阱

电击陷阱是游戏后期最为常见的、也是最可恶的陷阱。不论是什么地形，只要在其表面铺设上这类陷阱，那么麻布仔在通过的过程中就必须万分小心。同针刺陷阱一样，电击陷阱不允许麻布仔哪怕一丁点的接触。对于连续出现的电击陷阱，我们只能通过事先观察来摸清其运转规律，然后再一气呵成通过。

属于我自己的关卡

同 PS3 版一样，本作中也允许玩家进行富有想象力的 DIY。在进入关卡设计模式后，我们可以通过观看游戏中自带的教学短片来熟悉各种工具和机关的使用方法。注意，观看教学模式是进行 DIY 之前的必要过程，最好不要直接跳过。当观看完所有的教学短片之后，我们就可以正式动手开始打造自己的小小世界了。游戏中为我们准备了种类丰富的素材，以供玩家充分施展自己的创造天赋和想象力。什么，你说你已经完成关卡设计了？别急，我们还要用在故事模式中获得的各种贴纸素材来为自己的关卡好好装饰一番呢！



文 炎骑士 美编 木仙



把自家的招牌系列作品同已经过时的光枪射击游戏玩法结合起来做成游戏，并且博得了玩家的认可，也许这只有 Capcom 才能做得出。不过话说回来，这个隶属于《生化危机》的分支系列之所以能够成功，之前的"《枪之危机》系列"起了不少的铺垫作用。本作的最大亮点体现在画面表现力上，足以称得上是 Wii 游戏中的顶级水准。不过由于游戏节奏的关系，原创剧本的编排上似乎有一些不妥。

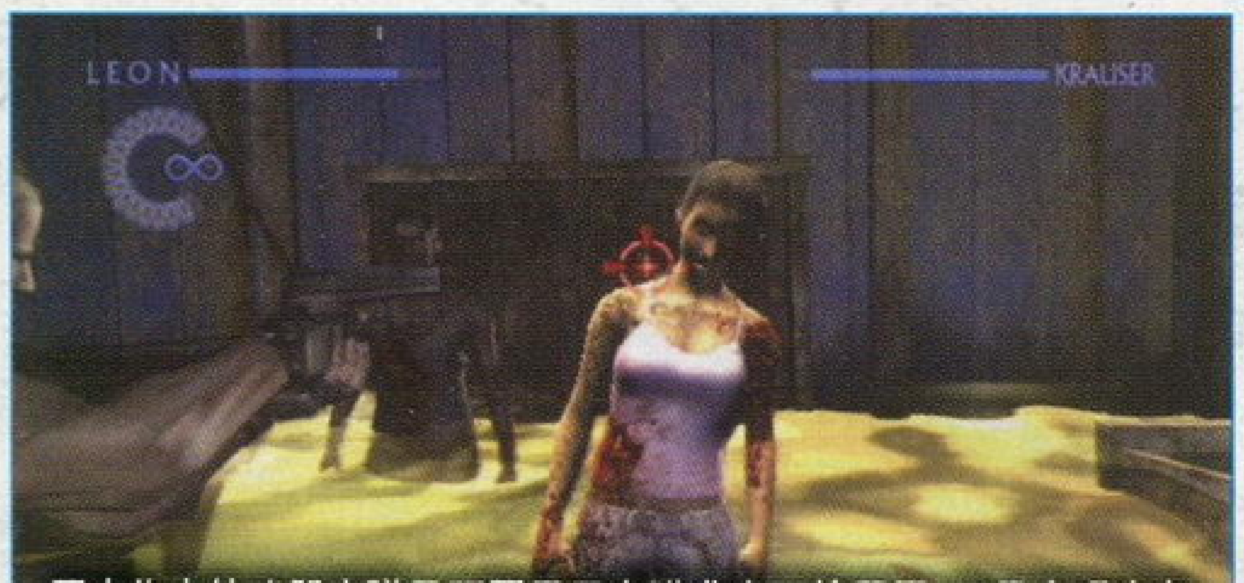
RESIDENT EVIL THE DARKSIDE CHRONICLES

游戏时间： 通关时间需要 6 个小时。

生化危机 黑暗历代记	Capcom		光枪射击
Wii	Resident Evil：The Darkside Chronicles		美版
	2009年11月17日	1～2人	49.99美元
	对应Wii Zapper		对应玩家年龄：17岁以上

操作方式解读

本作的玩法基本上延续了《安布雷拉历代记》中高效的控制系统。不过，新游戏的控制方式也针对前作所暴露的一些弱点进行调整。在前作中，我们可以通过双节棍手柄端的类比摇杆来有限调整角色的视界范围。由于这种视角的调整方式并不能在光枪射击类游戏中体现出明显的优点，所以在新游戏中被删除了。另一方面，前作中的武器切换方式受到了不少玩家的批评。主要原因体现在只能通过十字键进行双向循环方式的切换。这使得玩家在一些激烈的战斗过程中往往不能迅速切换到最需要的武器。而在本作中，由于加入了类似《生化5》的武器快速切换方式。玩家不仅可以通过类比摇杆或十字键在四种预设武器中自由切换，还可以通过按下 c 键或"－"键进入道具菜单随时调整四种武器的预设项。



■本作中的武器容弹量不再显示在瞄准光环的周围，而是出现在角色的 HP 计量槽下方，显得更加直观。

射击与装填





对于射击游戏来说，如何瞄准永远是最关键的因素。同前作一样，玩家依然要用 Wii 遥控器手柄来模拟光枪进行游戏。鉴于每个人的游戏习惯有所不同，本作中允许玩家在正式展开游戏前针对自己的习惯进行光标修正量的调整。在游戏中如果瞄准光环在目标的某个部位缩为一点，那么即表示该点为当前目标的弱点，只要准确命中此处即可对目标造成较大的伤害。对于最为普遍的丧尸来说，如果命中其头部的弱点，那么即可达到爆头的一击必杀效果；而对于一些 BOSS 级别的敌人来说，准确命中要害则是阻止其发动攻击的惟一方式。另外，当瞄准光环落到道具上时，只要按下 A 键或 Z 键，就可以将其捡起。

既然有了射击，那么就必然要为武器装填弹药。本作中武器的弹药装填都是在战斗中实时进行的，不同种类的武器有着各自不同的装填方式和装填速度。可见，在一些较为激烈的战斗过程中，对装填时机的把握是非常重要的。例如：霰弹枪的装填速度与枪中当前剩余弹药量直接关联，玩家消耗的弹药越多，装填所消耗的时间也就越长；普通手枪和冲锋枪的威力虽然较弱，但却可以作到在短时间内快速装填。

草药与急救喷雾剂

这一次的游戏中依旧只有两种体力回复道具——草药与急救喷雾剂。前者的作用是令玩家当前角色恢复一定程度的体力，恢复体力的量与玩家所选游戏难度成反比。后者则可以赋予玩家"第二次生命"，只要手中持有急救喷雾剂，那么当角色的体力耗尽时，喷雾剂就会自动生效让角色原地复活。玩家在每个关卡中可以获得若干颗草药，但同一关卡中只有一瓶急救喷雾剂。另外，玩家获得的体力道具仅限于当前关卡使用，如果存在剩余，那么过关后会自动折算为奖励分数，无法保留下来。与前作不同的是，玩家在本作中获得的草药不会自动使用，而是可以在关卡内保存下来，随后既可以通过按"+"键直接使用，也可以在进入道具菜单后选择为同伴使用。



©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED





QTE特殊动作

本作中的QTE系统直接沿用自上一代，分为紧急回避和特殊反击两类。对于紧急回避，通常只有在与BOSS发生战斗的过程中才会出现，且为固定环节。紧急回避的QTE无外乎三种按键可能：A键、B键或A+B键。至于特殊反击，则往往是角色遭到丧尸攻击时才可能出现的特殊指令。当进入这种状态时，玩家只要迅速按照画面的提示横向挥动遥控器手柄就可以完成指令的输入。成功输入指令后，受到丧尸攻击的角色会作出攻击判定较大的反击动作，将附近的敌人全都击倒。游戏中的QTE提示时间并不会随着游戏的难度增高而缩短。

武器系统

在《安布雷拉历代记》中，玩家可以在每个游戏章节中找到原作中所出现的各种武器。每种武器不仅存在三个不同的型号，而且还采用了分别升级的方式。这种设定不仅降低了武器的利用率，而且不利于玩家分配弹药。而在新游戏中，这个系统得到了简化，不同章节中出现的同一类武器作到了共通升级，玩家也免除了在同种武器之间进行取舍的麻烦。

另一方面，本作中的武器升级项目也与前作有很大的区别。在新游戏中，不同种类的武器之间的性能差异主要体现在五个方面：单发威力、射速、装填速度、弹夹容量以及停止作用（升级界面中自上而下表示）。对于玩惯了射击游戏的玩家来说，应该对前四个性能指标非常熟悉，至于最后的停止作用，它所代表的则是武器单发弹药阻止敌人发动攻击的能力。停止作用与单发威力的区别在于，前者可以影响武器阻止敌人动作的效率，而后者则与削减敌人体力的能力有关。



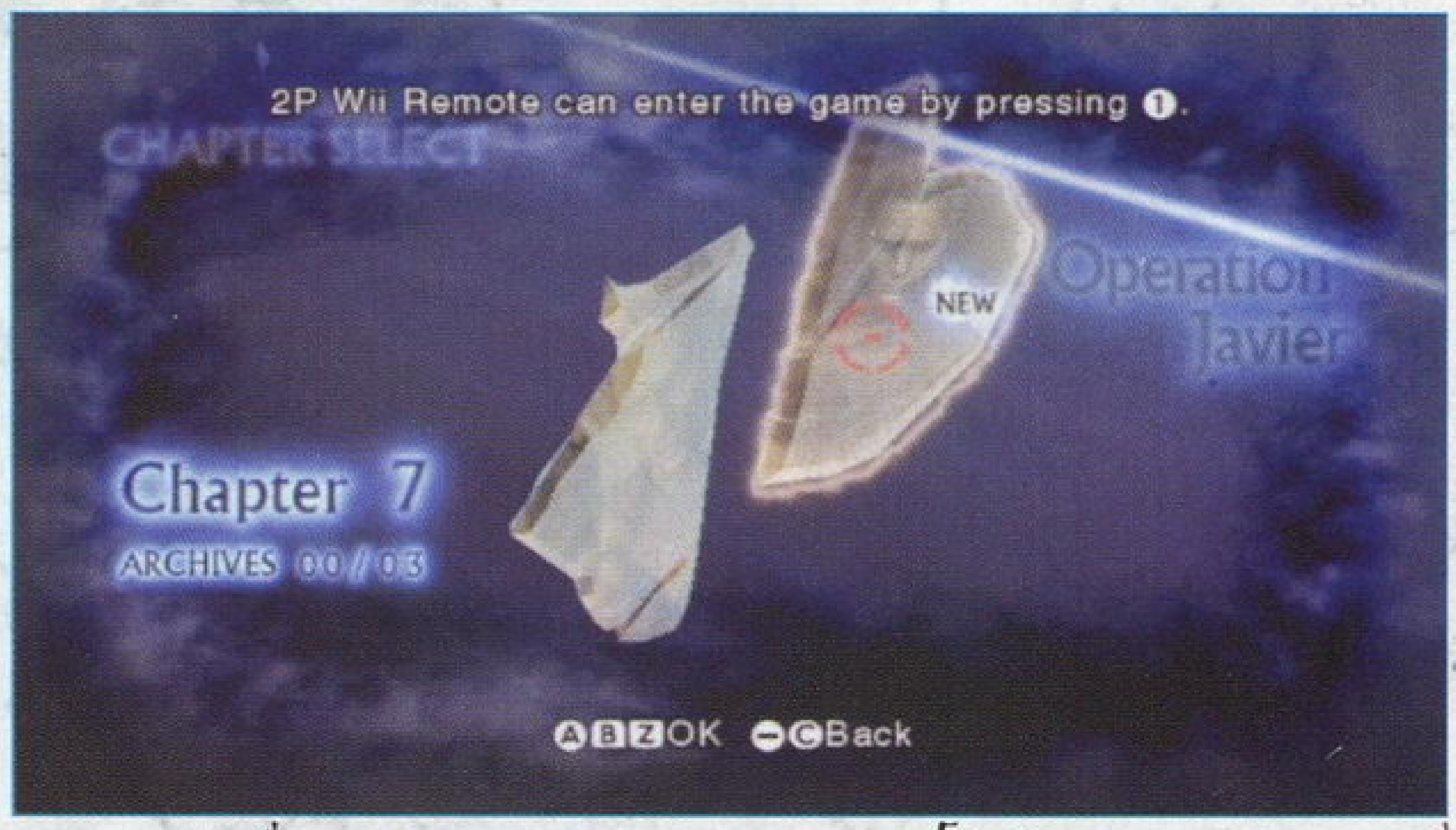


成就系统

这里的成就系统并不是指类似X360的成就系统或PS3的奖杯系统，而是在借鉴了这两台次世代主机的独特纪录认证系统的同时，将前作中出现的道具收集要素也整合了进来。本作中的收集要素较前作大幅度提高，玩家不仅可以收集与游戏故事线索有关的各种资料档案，还有诸如游戏中的各类角色、敌人、角色服装以及过场CG动画等等。这其中的主要一部分是通过玩家在游戏过程中射击各种环境设施来发现并获得的，另外一部分则是通过完成各个关卡章节来解锁的。另外就像前面所说的，本作中还加入了旨在记录玩家成绩的新要素，当玩家达成一定数量的爆头、或者消灭一定数量的某种敌人后，与之相对应的成就就会解锁。

隐藏关卡

本作的基本内容共分为三个章节，它们分别是以《生化危机2》故事为蓝本的“Memories of a Lost City”、回顾《维罗妮卡》的“Game of Oblivion”以及作为里昂回忆录的原创内容“Operation Javier”。除此之外，不论是以任何难度进行游戏，只要能够在10分钟以内完成最终BOSS战，即“Operation Javier 5”，那么还会陆续解锁该章节隐藏的两个关卡。这两个关卡中在内容上与同属本章节的4、5关完全相同，但却是强制以克劳撒视点来讲述战斗过程的。游戏的难度比正常关卡提升了一大截。另外，本作中还有一个纯属恶搞的“豆腐模式”关卡。这个关卡中的所有敌人都会以豆腐块的形式出现。



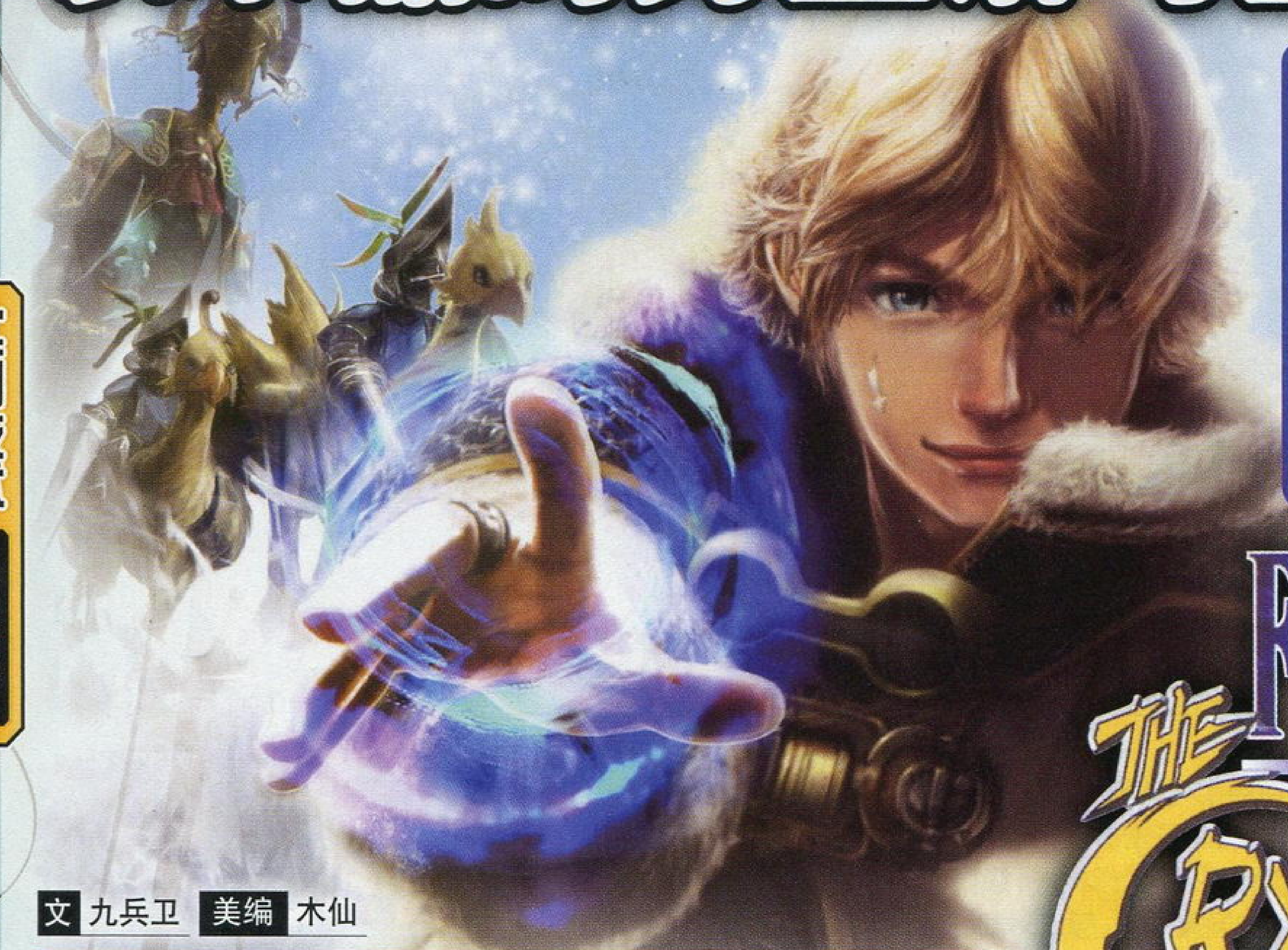
解读等级评价



不同于前作中等级评价与隐藏关卡相关联的设计，这一次游戏中的等级评价系统只是纯粹对玩家成绩的评定。游戏中的等级评价按照得分、完成任务耗时、敌人消灭数量以及对丧尸的爆头数这四个方面分别进行计算，从高至低分为S、A、B、C、D五个等级，不同难度之间的等级评价也会分开记录。说到这里，也许一些射击游戏苦手会觉得在高难度下达成S级评价是非常困难的事情。其实不然，由于对于这四个评定的项目是分开记录并累计结算，所以我们完全可以反复去刷新某一项的成绩。例如：如果玩家在第一次完成某个关卡时将爆头数刷至S级，那么这个纪录就会一直保持下去，并不会因重复挑战时的水平发挥下降而降低。

除了这四个评定选项之外，在完成每个关卡之后，成绩统计界面中还会出现额外的两个项目，它们是“没有使用急救喷雾剂”和“无伤过关”。达成这两个条件之后，过关时就会获得额外的分数奖励。不过这两个项目并不会影响等级评价。另外，当完成一个章节的全部关卡之后，系统还会给出当前这个章节的综合等级评定。而这个最终评定结果则与玩家在该章节中获得的单一关卡最低评价有关。

以水晶的力量谱写全新的编年史



作为《最终幻想 水晶编年史》这部外传系列的最新作，《水晶传递者》再次回归了传统的角色扮演路线，以完整的故事作为游戏的核心，通过Wii独特的操作特性将一款动作性十足的《最终幻想》带给每一个玩家。游戏十几个小时的流程虽然不长，但系列制作人河津秋敏对于每一处细节的设计都蕴藏着各种有趣的小发现，还未体验本作的玩家赶紧拿起手柄来试一试吧！

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

文 九兵卫 美编 木仙

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	Square Enix	动作角色扮演
Wii Final Fantasy Crystal Chronicles The Crystal Bearers		日版
2009年11月12日发售	1人	5800日元
无对应周边		

基本系统

能力使用



本作的主角雷尔是一名水晶传递者，他的特殊能力只有一个，那就是操纵引力。游戏中所有与解谜以及战斗有关动作与指令，都与这项能力有关，所以玩家必须将其牢牢掌握。

游戏中，以遥控器手柄对准屏幕，画面上就会出现对应的光标，不过此时是不能发动能力的。只有按住B键、画面中的物体出现闪光效果或者白色的轮廓时，这样才能使用引力。除了投掷、抖动、牵引、跳跃、取信、开宝箱等这些简单的动作可以通过引力实现，从前至后挥动手柄将物品举起也是最基本的操作之一。

交通工具

本作中的交通工具有两种——列车与陆行鸟，在游戏的中后期会发挥比较重要的作用，善加利用能省去很多跑腿的时间。乘坐列车可以在大的场景内进行切换，与列车长对话可以直接抵达目的地，只是车站一般建在城市的外围，初次乘坐之前需要找找；而陆行鸟则是在很多场景的入口附近可以找到，是非常不错的代步工具。虽然乘坐陆行鸟不能使用引力，但按下A键可以啄地面的闪光点或者植物，摇动手柄还能进行加速。



关于交通工具还有一点：王都内的列车虽然在流程中会开往不同的目的地，但固定时期内的路线总是惟一的，所以不需要玩家人为去选择。

操作说明

按键	功能
A键	选择、对话、放下物体
B键	取消、抛掷物体
Z键	视角初始化，长按为主视角
2键	拍照（可储存至SD卡）
十字键	调整视角
1键	系统菜单

战斗方法

作为一款动作角色扮演游戏，可以说本作将游戏战斗部分的自由度极高，甚至和传统同类型游戏相比都算不上什么正式的战斗，不过有些要点还是值得提醒一下大家的。

首先是关于锁定，游戏中的大部分敌人都是通过光标按下B键进行锁定的，锁定的过程需要耗费一定时间，这与玩家自身的能力以及敌人的重量有关。只有将目标锁定后，我们才能用引力对其进行控制，而一些如倒地或者眩晕的敌人，则能直接使用引力而无需锁定时间。

其次，由于攻击敌人的主要手段是投掷，所以如何将物体准确地砸向敌人，或者如何将敌人扔到我们想要的地方就非常重要。其方法是将敌人或者物体举起后，用光标对准想要投掷的目标，按下B键主角就会将准确地进行投掷，这是在一些BOSS战和大型敌人战斗时所必须的一项操作。而流程中遇到丢失钥匙而无法开启的莫布里，将地上的钥匙精准地扔过去也是经常会用到的操作。





©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights reserved.



成长与勋章

和很多动作角色扮演游戏一样，本作也没有任何升级的概念，惟一能算得上成长要素的就是生命上限值的增加。增加上限值的水晶主要来源于每个场景讨伐完全部怪物后的奖励，有些也会藏在宝箱中。不过总体而言，其实提高生命上限对于游戏过程的实际意义并不大，玩家可以将其作为一项收集要素来完成。

而提到收集要素，那就不得不说本作中极为丰富的勋章系统。这些总数多达300个以上的勋章说白了就是一个个主线和支线任务。尤其是一些迷你游戏以及战斗中的特定效果，想要收集全勋章的玩家可以注意了。

装备与纹章

游戏中主角的装备需要素材合成而得，而素材则可以从宝箱、敌人身上或者商店购买得到。由于稀有素材大都出于稀有怪物，所以有时想合成高级装备也不是件容易的事情。装备系统不是游戏的重点，因此本作装备的数量有限。

纹章与主角衣服背后的图案有关，取材自游戏中的各种主题，是一项体现玩家个性的特色要素。打造一种纹章需要提供特定数量的素材，完成度以百分比来表示，越廉价的素材折合的百分比越低，相反越稀有的则越高。



实用技术

特快专递



流程要点提示

王都逃脱战

这是游戏初期玩家乘坐陆行鸟需要面对的一场逃脱作战。追兵有骑士与弓箭手两种，在他们靠近之前可以锁定并击退(优先消灭弓箭手)，而骑士靠近主角后会拼剑，快速挥动遥控器手柄就能击败对方。另外，逃脱过程中所提示可以破坏的地方，也要及时用引力破坏，这样能很好地牵制敌人。



列车脱身

从海岸线乘坐列车返回王都时，由于受到士兵的追捕，所以主角要想方设法避人眼目。看上去很复杂，其实只要严格按照画面提示的手柄操作方法即可，当士兵转身的时候，就是行动的最佳时机，即使暂时被发现也不会GAME OVER，但会影响勋章的取得。要注意的是，在第二节车厢内遇到踢球的小孩，这时只能将球抛出去击倒士兵，如果将小孩抛出去，后面他会向自己的母亲告状而导致主角必然被发现，想获得"0发现率"勋章的玩家可要小心。

从图书馆到希德的家

流程中后期来到王都的图书馆和库伊斯回合，这里的收藏品可以全部破坏(对应勋章)，只是随后赶来的工作人员会给主角套上十几万的赔偿欠款。玩家不用担心，与库伊斯回合后离开图书馆时会遇到一个家财万贯的大富豪，使用引力"摇一摇"这棵摇钱树，就能轻松抵消自己的欠款。



为了与希德会面，玩家要离开王都，越过草原对面的"樱の关所"(有很明显的樱花树)，往右进入チョコボサーキット，之后贴着墙往右上方的通道走，过了门就是"旧レト水道"，这样就能按照以前的路回到位于"桥の町"的希德的家了。

时钟广场

很多玩家可能流程开始时一进王都就卡在了时钟广场。这里要来到时钟的正面，用手柄对准钟面，锁定后拉近，主角撞到钟面上就能让时钟恢复运转，广场左侧的车站大门也会随之打开。



水上竞技

流程进行到海岸线度假地的时候，玩家可以利用主角的特殊能力帮助争强好胜的贝尔赢得一场水上竞技的胜利。此时如果只是去拉扯对手是无法获得胜利的，游戏的关键在于从场外抛出来的球。若是贝尔被球击中，对手会趁机展开攻击，这时候要迅速用引力将贝尔拉回擂台；而当对手被球击中，贝尔会得意地喊出"今がチャンス！(趁现在的机会)"的台词，这时候再去用引力晃动对手就能赢得比赛胜利。

王宫舞会

为了接近公主，贝尔居然正儿八经地换上礼服去参加王宫内举行的舞会(虽然是不请自来、衣服也是抢别人的……)。舞会本身相当于一个简单的音乐游戏，玩家要根据音符的滚动节奏来挥动手中的手柄。不过跳舞本身并不是重点，一曲结束后，玩家必须在有限的时间内向着公主的方向靠近，在倒计时结束前找到新的舞伴。想要最终接近公主，还是要花点工夫的。



战斗的效率 本作中的战斗其实不难，敌人的攻击欲望也不高，但想获得奖励，玩家就需要提高攻击效率了，因为每个区域出现敌人的时间都是固定的，只有在该时间内消灭所有敌人才能获得奖励。主角在游戏中没有直接的武器，最有效率的方法就是将敌人丢入悬崖，或者让敌人之间相互碰撞。

分支任务

除了主线流程，游戏中还有很多分支任务，而这其中大部分的又是通过迷你游戏来完成的。分支任务的确认方法有两种，一是直接与委托人对话：游戏中的路人虽然不少，但头像上方有标识可以对话的 NPC 其实并不多，与委托人对话即可直接进入任务；另一种确认方法是通过送信的莫布里，随着流程的进行，它会出现在城镇的场景内为主角送信，阅读信件的内容即可确认委托内容，收过的信件可以在系统菜单中确认。









BOSS 战讲解

本作的 BOSS 战并不多，难度主要集中在玩家的打法选择上。只要找对方法，战斗中才能得心应手，否则会卡上很长时间。这里小编就一一为大家进行解说。

BOSS バハム-ト
地点 忘れられた森

游戏中的第一个 BOSS、召唤兽巴哈姆特的体型非常巨大，圆形的场景中会不断有杂兵出现，玩家无需理睬杂兵，只要注意回避 BOSS 的大范围正面攻击即可。首先玩家需要在场景中找到身体闪光的杂兵，将其抛掷可以看见锈剑掉落，之后再用这把锈剑砸向 BOSS 腿部有紫色光圈的弱点部位，注意一定要瞄准了再投掷。受到攻击后 BOSS 会飞向天空，攻击招式也变多，这次再用同样的方法攻击 BOSS 胸部的弱点部位。BOSS 飞起后再度降落在平台上，玩家小心它的甩尾攻击，调整视角我们会发现这次的 BOSS 的弱点部位在它的头部。



离开平台后，巴哈姆特会进入飞行状态，此时玩家需要抓住其身体上的支点向 BOSS 的尾部前进，剧情过后只要将巨剑插入 BOSS 的胸口就能赢来最终的胜利。

BOSS ブレイズ
地点 リベルゴ-シュ修道院

这个号称主角雷尔曾经的师傅的男人，使用的是火属性魔法。由于通常状况下如果将他拉近或者举起会受到伤害，而且如果我方一旦捡起场景中的各种物体，BOSS 就会立刻使用魔法将其打碎，所以攻击的时机不太好把握。不过好在 BOSS 并不会近身，只是在远处和玩家兜圈子，因此熟悉了 BOSS 的攻击套路后就能稳扎稳打。战斗中最有效率的攻击方法是当 BOSS 生成火球时，稍稍离远一点并将他的火球拉过来，然后迅速地向 BOSS 扔去，BOSS 被抢去火球后只有很短的时间会傻站在原地，玩家一定要眼疾手快。如此反复几次，我们就能轻松结束这场战斗。



BOSS 魔晶ア-マ-&ジュグラン
地点 浮游监狱

这场 BOSS 战分为两个部分。第一部分玩家在封闭的牢房内，场景会比较混乱，不过玩家只要瞄准一个魔晶机器人，并将铠甲一一剥去便能使其报废。任意破坏一台机器人后，牢房内的电梯会自动打开，乘坐该电梯来到房顶的横梁上。

战斗的第二部分其实主要是保护平民而非与杰格朗正面交锋。战斗时注意观察房间下方的情况以及画面正上方的人物标识，标识总共有 20 个，灰色表示等待逃脱、蓝色表示已经逃脱，红色表示已被魔晶化。玩家要在所有平民被魔晶化之前将他们救出，所以第一件事就是将横梁另一头的绳梯放下去。之后可以利用场景内的各种杂物向下层的杰格朗砸去(自动切换至下层视角时瞄准杰格朗按下 B 键)，这样可以帮助平民争取逃脱的时间。注意不要一下子把杂物全扔完，它们的数量是有限的，玩家可以观察下层的情况并在关键时刻使用。

最终BOSS ジュグラン
地点 王都

老实说，本作的前几场 BOSS 战只要找对方法都非常简单，但到了最终决战时就需要谨慎对待了。虽然 BOSS 的攻击力巨大，两三下就能将主角搞定，但好在 BOSS 战的每一阶段都会自动保存，所以玩家不必担心。

第一阶段主要让玩家适应本战的攻击方式，只要将战舰船头的钢板一一破坏并揭去就能完成任务。空中干扰的杂兵一般只要不停留在原地就不会受到它们的攻击，将它们消灭还有体力可以补充。

第二阶段要将 BOSS 的巨手破坏，方法是锁定巨手的各个关节并逐个破坏。因为巨手是不停挥动的，所以锁定与攻击的过程一定要快。最大的麻烦在于巨手对主角的攻击，每被命中一次基本都会去掉一半以上的体力，所以玩家要务必找到空间感并及时回避攻击。巨手从左至右全屏攻击时，躲在画面左上角可以回避，从右至左的攻击则可以在左下角回避。

第三阶段比较麻烦，除了巨手还有 4 个炮台向主角射击，稳妥一点还是先将巨手破坏再对付炮台。不过炮台破坏后可以拆下来拿来当武器，所以玩家也可以加以利用。

最后一个阶段 BOSS 的火力也是最猛，玩家要在巨手和炮台的轮番攻击下将战舰中心位置的甲板全部拆掉才能对 BOSS 的核心位置展开攻击。炮台的射击比较好躲，棘手的还是那只巨手，先将手打掉就胜利在望了。



通关后 游戏通关后会提示玩家进行存档，读档后会继承生命值、金钱、道具重新开始游戏。建议玩家将通关存档另开一个记录，这样就可以将前一周目中剩下的要素继续完美了。

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

最近的网络时间，毫无疑问是交给了《使命召唤 现代战争 2》。这一代的地图开放性强，像 4 代那样两个地雷一杆长枪就能蹲点一局的情况再也不存在了。本人在 5 代没怎么下工夫，结果现在开始还债了，目前生存率在 1.0 左右挣扎。

我想有很多人和我一样，上 LIVE 或 PSN 时必定优先看最新更新，这样可以很方便地了解到有什么新东西上线了。现在 PSN 日服去掉了最新更新这一项，玩家必须分别点入各个部分才能知道更新了什么。个人对此变化感到极为不适，幸好其他服还是正常的。希望 SONY 能够尽快改回来。

分享 SHARE GAME 3.0 BAN 机后续报道

上期介绍的 BAN 机事关绝大部分 X360 玩家的利益，受到关注也是理所当然的。据外电报道，此次 BAN 机行动中光是北美地区就有 60 万台主机中招。这里所说的北美地区显然是指美版主机，我们都知道美版主机在亚洲地区是比较少见的，也就是说这 60 万台美版主机多半是老美自产自销的。由此可见老美里贪便宜的人也不少。

有意思的是纱迦还在信箱里看到两三封来信，来信的玩友是从来不买杂志的，这回是听朋友推荐特来提问的。他们关心的问题无非就两个，一是如何在主机不插网线的情况下得知自己有没有被 BAN；二是如果被 BAN 的话怎么办。

在回答这两个之前首先介绍一下此次 BAN 机大潮中微软采用的新举措。现在微软是将所有被 BAN 主机的 ID 统一记录下来，而正常主机在联 LIVE 更新之后就会自动把这个记录下载回来。这样更新后的主机一旦发现有从被 BAN 的机上拷过来的账户企图在本机登陆，就会显示该账户已损坏。而在被 BAN 的机器上，账户是没有问题的。另外被 BAN 的机器上的存档、下载内容等文件都是正常的，只是因为账户不能在别的机器上使用，所以看起来也像是无法使用，如果通过 LIVE 选择恢复账户，那么这些内容又可以使用了。

因此要想知道自己的主机有没有 BAN，最简单的方法就是先用记忆卡随便拷几个账户和存档，然后找一台没有被 BAN、且已联 LIVE 更新的 X360，看看你的账户和存档能不能被这台机器认出来。如果不能正常使用，那你就不幸中奖了，此时千万不能联 LIVE，不然肯定变 X90。如果能正常使用，那就表明你的机器目前还没有被 BAN。不过就算你目前侥幸逃过一劫，也不保证你以后就没事儿。从目前得到的反馈来看，很多刚买机不久的人都被 BAN 了，可见这回微软的决心之大、手段之高明，都不是以前几次 BAN 机所能比的。

至于被 BAN 之后怎么办，目前来看也就是不能联 LIVE、不能安装游戏、成就无法更新这三条，如果光玩游戏的话，还是可以的。当然，游戏乐趣肯定是会减少很多的，但总好过连游戏都玩不了。

更新 UPDATE GAME 3.0 意义不大的秋更

自 E3 之后微软就一直强调 Xbox LIVE 和 FACEBOOK 的联动功能，到了本月 17 日这一功能终于上线。与 FACEBOOK 的联动也是今年 X360 秋季更新的惟一新增功能。

没有想到的是，索尼很快也紧急追加了 PS3 和 FACEBOOK 的联动，最新的 3.10 系统会自动把你获得的奖杯、购买的游戏内容以及在游戏中达成的特定目标上传到你的 FACEBOOK 上。

由于这项功能目前不对中国玩家开放，所以这次的更新对我们的游戏生活没有影响。不过 PS3 的 3.10 系统还改变了照片浏览方式，还增加了玩家资料栏的自定义配色功能，还算是有那么一点点意义。

趣闻 TITBIT GAME 3.0 520 万小时游戏时间

来自 Activision 的报道称，《使命召唤 现代战争 2》发售当天，X360 玩家在线人数高达 220 万人，当天即创下 520 万小时联机游戏时间的惊人记录。

编辑部玩 PS3 版《使命召唤 现代战争 2》的人较多，游戏中有在线人数统计功能，不过据纱迦的观察，最多的时候也只有 30 来万人，这和 220 万人的记录差不少。其实游戏自带的在线人数统计功能是当前人数，而这个 220 万人的记录是当天累计的，实际上的差距并没有这么大。

不过不管怎样，X360 版在线人数多过 PS3 版是不争的事实。就在游戏发售后的第一个周末，Xbox LIVE 出现了当前在线人数突破 100 万的盛况，这个记录实在太惊人了！

趣闻 TITBIT GAME 3.0 无人圆满，如今圆满

在第 238 期杂志上纱迦曾经给各位介绍过一个无人能圆满的游戏——《忍者龙剑传 Σ2》（PS3）。这个游戏因为有两个无人能过的超难任务，导致没有人能拿到全任务踏破的奖杯。当时纱迦曾经断言，如果没有什么惊天 BUG 可以利用的话，恐怕到 PS4 出都没人能过。不过如今已经有人完成了这两个看似不可能的任务！目前已知世界上至少有 3 个人拿到了本作的白金奖杯！

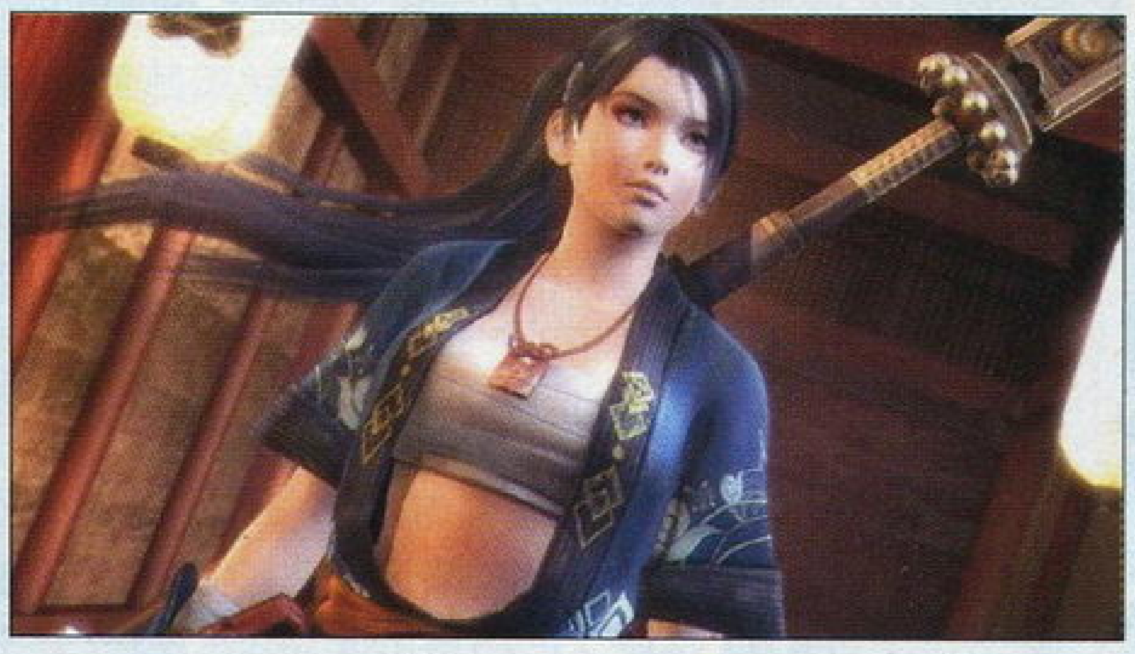
打过这两个任务的玩家已经放出了视频，纱迦看过之后，已经掌握了过关的秘诀，那就是：顶级的技术、顶级的配合、顶级的网络、顶级的运气——也就是说，普通人是没法想了。目前忍极任务 1 全世界有 16 人过关，忍极任务 2 有 3 人过关。

不过也有高手展示了一条惊天 BUG：那就是利用瑞切尔的无限转身里风回避。正常情况下转身里风是不能无限使用的，但如果在转身里风后按 R1 键让视角复位，就可以再次使用，方向推荐是摇杆左下或右下。有了这条秘技之后，打这两个任务就简单一些，可以一个人用无限里风吸引两个 BOSS，另一个人再单挑解决 BOSS。

但这条秘技用起来也不是那么简单，指令得又快又准才行，而且一旦失误，BOSS 的招大部分都能秒杀玩家。所以尽管用了这条秘技，要想打过这两个任务也不是那么简单的。至于最早的那两位没有用这个 BUG 就过关的玩家，更是神一样的超达人了。

顺带一提的是，《忍者龙剑传 Σ2》的 1.01 版更新已经释出，更新后读盘速度会变快，女性角色的实力有所加强。此外每位角色都追加了一套新服装，不过需要玩家在 PSN 上购买。其中红叶追加了祭典装，绫音是性感旗袍，瑞切尔是秘书装。







软硬兼施
HARDWARE & SOFTWARE

NDSi LL 从闪电般公布到闪电般发售，一切都来得太快了点。国内部分游戏店也是第一时间就拿到了主机现货。或许由于机器本身的改进并没有太大的吸引力，导致众多玩家普遍认为这是一款针对老年人市场推出的主机，机器推出之后在国内市场并没有引起什么反响。而目前最受国内玩家关注的就是最近的 X360 BAN 机大潮以及无法读取新游戏的情况，本期栏目我们对此问题给予了专题汇总解答，希望能够帮到深陷困惑中的 X360 玩家们。

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐 3000型

	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1260 元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	158 元
贴膜	卡登仕贴膜（PSP-2K/3K）	28 元
	总计：1446 元	

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：前一段时间的 PSP 市场比较冷清，相比于其他主机的大作频发，PSP 年底的游戏阵容在经历了短暂的高峰后就有了熄火的迹象，而且已经发售一年有余的 PSP-3000 已经再无法吸引 PSP 玩家的注意，现在大部分想要购买 PSP 的玩家都在考虑 PSP go 购买可行性，目前来说，购买 PSP go 算是一个比较好的时机，一方面，PSP go 已经在 6.10 系统下宣布破解，但是因为破解者暂时不愿发布 HEN 的缘故，导致 PSP go 玩家想要玩 ISO 游戏可能还需要再等上一段时间。另一方面，即便是没有破解的 ISO 游戏可玩，正版的 PSP go 游戏也不是消费不起的，因为 Sony 允许从 PlayStation Store 上购买 PSP go 游戏授权五次，也就是说我们购买的游戏可以同时使用在五台 PSP go 主机上，这对于一款 250 元左右的游戏来算，只要五个人合买的话，一个游戏也只需要 50 元左右，相当于以前一款 GBA 盗版卡的价格，这对于经历过 GBA 时期的玩家来说应该算不上难以承受的数目，而且前面也说了，PSP go 的破解已经属于板上钉钉的事实，相信合买的方式不需要太久也就可以玩 ISO 镜像游戏了。所以综合考虑来看，PSP go 在这段时间购买还是比较超值的，一旦破解主机 HEN 进行发布或泄露，那么届时再想购入 PSP go 肯定就要多花费一些银子了，那时候就有些得不偿失了。不过对于期待买到就能玩的 PSP 玩家来说，目前还是推荐 PSP-3000 主机，毕竟新版的自制系统已经支持了新游戏的完美运行，而且 Sony 年底频发的限定版 PSP-3000 也表明了 Sony 暂时不会放弃 PSP-3000 的发展，所以只要你认为 PSP-3000 并不过气，那么手感出色的 PSP-3000 也是你值得考虑的。

主机及主要周边参考价格：	
PSP-3000 主机（黑白银）	1260 元
PSP-3000 主机（红绿蓝黄）	1460 元
PSP go（港版黑白）	1700 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（原装）	58 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（组装）	10 元
PSP-2K/3K 用卡登仕贴膜	38 元
4GB 高速 MARK2 组棒	88 元
4GB 极速 HG 组棒	98 元
8GB 高速 MARK2 组棒	158 元
8GB 极速 HG 组棒	168 元
16GB 高速 MARK2 组棒	268 元
16GB 极速 HG 组棒	298 元

PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30 元
PSP-2K/3K 卡登仕新版线控耳机	98 元

以上信息由广州掌电堂电玩提供
地址：广州大沙头路海印广场 3 楼 C068 店
电话：020-83823957

NDS 购机推荐套餐 NDSi

主机	NDSi（美版）	1180 元
烧录卡	黄金版 DSTTi	48 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD 卡（行货）	60 元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜	68 元
	总计：1356元	

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评：任天堂闪电发布的 NDSi LL 已经在 11 月 21 日登陆了日本的各大卖场，而国内的商家们也在第一时间拿到了首发的 NDSi LL 主机，目前新主机的售价为 1680 元，比"小弟弟" NDSi 将近贵了 500 元。新版的 NDSi LL 使用的是 1.4 系统，在烧录卡方面需要搭配原生支持 1.4 系统的烧录卡，像是 AK2i 等不支持 1.4 固件的烧录卡目前经过测试是无法在 NDSi LL 上运行的。NDSi LL 的主要特点是两块比 NDSi 大出将近 30% 的 4.2 寸屏幕，不过也正因为如此，NDSi LL 的体积也十分庞大，即便是 PSP，也比不上 NDSi LL 的宽度，这对于追求便携的玩家来说可能是个不好的消息。所以对于喜欢 NDS 的玩家来说，追求便携性能推荐购买 NDSi，如果追求屏幕的体积，那么就考虑 NDSi LL。不过现在第一批到货的 NDSi LL 主机的颜色主要为酒红色，想要购买其他颜色的玩家恐怕还需要等一段时间。此外，备受瞩目的神游 NDSi 也将会在 12 月份上市，喜欢行货的朋友不妨可以再等上一段时间。



▲只要搭配原生支持 1.4 系统的烧录卡都可以在 NDSi LL 上正常使用。

主机及主要周边参考价格：	
NDSi 主机（美版）	1180 元
NDSi 主机（日版）	1320 元
NDSi LL 主机（日版）	1680 元
DSi 专用 Hori 贴膜	68 元
DSi 专用卡登仕贴膜	48 元
AK2i（1.4）	78 元
黄金 DSTTi（1.4）	48 元
黄金 R4i	58 元
EZVi 简装版（1.4）	98 元
Hyper-R4i（1.4）	68 元
M3DS Real 中文版	168 元
M3i Zero 英文版	168 元

金士顿 2GB TF 卡（行货）	60 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	110 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	180 元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	340 元

以上信息由上海猪猪电玩提供
地址：上海市浦东新区张杨路 588 号百脑汇 2 楼 2F12 猪猪电玩。（可刷卡）

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 主机（台版，可换机）	1950 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
	总计：2468 元	

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：X360 算是经历了多事之秋，微软的大规模 Ban 机行动还没有过去，新版的 X360 就又换上了不能破解的新光驱，我们上期提到的建兴 DG16D2S-09C 现在已经出现在市场上，这类 9 系光驱暂不可使用 DOSflash 软件读取原始固件，也就无法完成破解。因此，市面上可刷光驱固件版的 X360 主机基本都上涨了 100 元左右，现在日版主机的报价已经更新为 1850 元左右，不过台版和港版主机暂时没有变化，所以建议玩家首要考虑这两个版本的主机。对于近期想要购机的玩家来说，推荐尽快下手，以免主机价格全面提升，如果怕新买的主机被 Ban 的话，也可以再等上一段时间，因为感恩节和圣诞节即将来临，微软在最近一个月可能还会有其他的反破解措施，暂时不着急的玩家可以等到年底再做打算。

主机及主要周边参考价格：	
X360 主机（日版，A，不可换机）	1850 元
X360 主机（台版，A，可换机）	1950 元
X360 主机（港版，A，可换机）	2080 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
黑角 VGA 线	80 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
手柄充电套装（4000mAh）	80 元
组装 256M 记录卡	60 元

以上信息由沈阳小陆电玩提供
网址：http://www.microgame.com.cn

市场报价信息更新截至 2009 年 11 月 20 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

X360 玩不了新游戏？这里告诉你秘密。

随着《现代战争 2》等超大作的发售，不少很久没打开 X360 的玩家又开始了新一轮的浴血奋战，不过当把自己买回来的碟或是刻录好的游戏镜像放进机器里的时候，会发现主机根本无法读取，只有一小部分运气好的玩家顺利的进入了游戏，但是再玩其他新游戏的时候还是会遇到不能读取的问题，这是什么问题呢？可能不少玩家都会有疑问，其实这和最近微软的新加密措施有关，下面我们就来简单的说说如何让你的 X360 玩到新游戏。

因为 X360 的批次很多，所以光驱固件各有不相同，目前来说在今年 8 月份之后的光驱基本都为新版的建兴光驱，暂时无法刷写，而之前的主机光驱主要为三星、建兴、明基和 LG 那么几种，虽然种类众多，但是区别并不大，可以简单的说，X360 的光驱只有可破解和不可破解的差别，至于其他的参数方面，对于读取光盘镜像都是没有关系的。不过在可破解的光驱中，还有一些差别，因为破解时期的不同，光驱刷写的固件也是不同的，从大的类别上讲，光驱的刷写固件分为 X 固件和 IX 固件。而 IX 固件根据版本还分为 IX1.5、IX1.51、IX1.6 和 IX1.61。下面我们先从大的类别开始说起。

破解固件区别

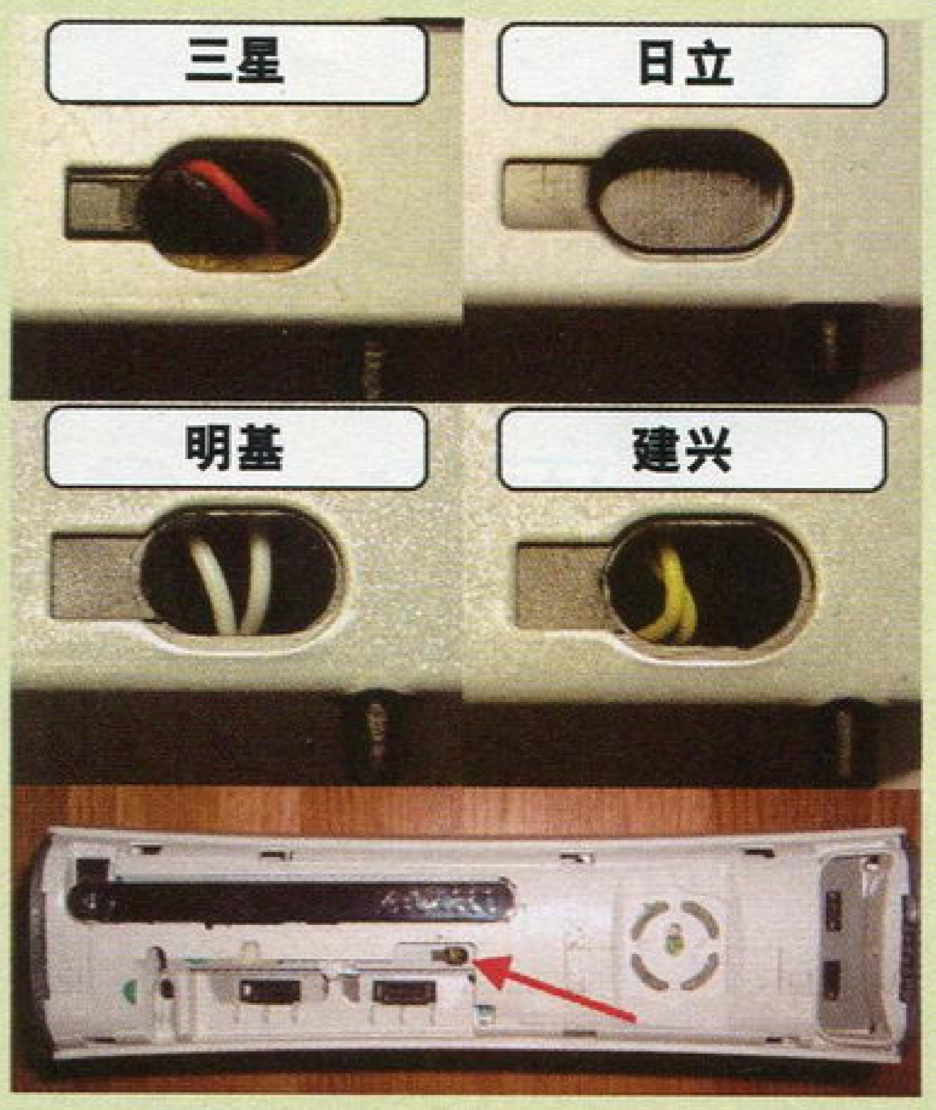
因为 X360 的主板无法破解，也就是不能通过直读芯片来玩游戏镜像，所以破解的手段都是从光驱下手的，最早的一批主机就是通过给光驱刷写 X 固件来进行破解的。X 固件的破解思路比较简单，只是跳过了光盘检验程序，直接运行游戏，其实这也是因为早期提取 ISO

技术不完善而使用的一种妥协破解方案，在以前提取 ISO 游戏镜像都是简单的导出游戏部分，对于安全区检测，破解的 ISO 都是没有的，所以 X 固件也就应用了这种最简单的方式。不过 X 固件只能提供给三星和 LG 光驱，像是新出厂的双 65nm 机器所使用的明基和建兴的光驱都是不能刷 X 固件的，而且 X 固件有个明显的缺点，就是不能防止 Ban 机，一旦主机连接网络使用 Xbox Live 就很多可能被 Ban 机。后来随着游戏提取技术的完善，安全区也可以完整的提取出来了，于是在此基础上的 IX 固件也就应运而生了，而一年多没更新的 X 固件也基本退出刷机舞台了。

IX 固件全称为 I-Xtreme firmware，是由 c4vea 制作团队制作的，它要求游戏的刻录光盘中含有 SS/PFI/DMI 等信息，即安全区信息，以此做到和正版游戏镜像相同，从而让微软认为你使用的是正版 X360 光盘。目前 IX 的版本主要是 IX1.5、IX1.51、IX1.6 和 IX1.61 四种，其中 IX1.5 属于最早期的 IX 固件，完美对应秋更之前的游戏，对于此后的游戏，则无能为力。IX1.51 是 IX1.5 的补丁版本，对应了秋更后新的加密安全区，可以支持大部分游戏，但是此后微软又改进了光盘加密技术，产生了新轨道 Wave3，这里包含微软的新版操作系统 NXE，主要是为了一些不能使用 Xbox Live 的机器也能升级到最新的操作系统，不过因为 IX 固件要求光盘安全信息的一致性，也就是必须和正版光盘一模一样，所以 IX1.51 固件也无法应对带有 Wave3 的游戏镜像了，因此 IX1.6 固件也就更新发布了，IX1.6 完全支持新加密的游戏，但是对于修改过安全区的 ISO 镜像，IX1.6 将不能支持，也就是说如果你之前曾经因为要在 IX1.51 下运行而改过游戏的安全区，那么这些游戏都不能在 IX1.6 下运行，这部分属于自己刻录游戏光盘的玩家，一般商家出售的游戏光盘都是原封未动的完整游戏光盘。不过在近段时间微软又新增了 Wave4 轨道，于是支持 Wave4 加密的 IX1.61 固件也就应运而生了。

目前 IX1.61 固件对应建兴之外的所有光驱，也就是说，除了建兴光驱之外，你的 X360 都可以刷到 IX1.61 来玩新游戏。而建兴光驱的玩家需要使用 IX1.6 固件 + 引导盘的方式来运行最新游戏，例如我们开始提到的《现代战争 2》。使用建兴光驱的主机是所有双 65nm 的新版 X360，如果你的主机是今年入手的，那么基本就是使用建兴光驱的了。

如何判断光驱



上面提到了只要你的 X360 不是建兴光驱，那么都可以刷到 IX1.61 来运行新游戏，但如果是双 65nm 的建兴光驱，那只有使用 IX1.6 固件 +Wave4 引导盘来玩例如《现代战争 2》这样的新游戏了。不过如果自己的机器是单 65nm 甚至更老的 X360，怎么才能知道主机的光驱类型呢。一般来说最稳妥的方法是拆机或者连接电脑查看光驱类型，不过不是所有的玩家都能拆机检查的，所以这里推荐一招不进行拆机就能分辨光驱版本的方式，这种方式针对绝大部分 X360 主机，方式是拆下主机的面板，然后查看 DVD 光驱下面的小孔，看里面电线的颜色。红色和黑色是三星光驱，白色的为明基光驱，黄色的则是建兴光驱，如果什么都看不到，那就是 LG 的光驱了。

最后通过下表，你可以对你的主机如何玩到新游戏有更深刻的认识。

固件版本	游戏兼容性	支持光驱类型
X 固件	理论上支持所有游戏，包括市面上打有 IX 补丁的游戏，但最容易被 Ban	三星、LG
IX1.5 固件	不支持没有 IX 补丁的老游戏，不支持 Wave3、Wave4 加密，一定程度上防止被 Ban	三星、明基、建兴、LG
IX1.51 固件	不支持没有 IX 补丁的老游戏，支持 Wave3 加密，不支持 Wave4 加密，一定程度上防止被 Ban	三星、明基、LG
IX1.6 固件	可通过引导盘支持没有 IX 补丁的老游戏和使用 Wave4 加密的新游戏，支持 Wave3 加密，但使用引导盘后无防 Ban 功能	三星、明基、建兴、LG
IX1.61 固件	可通过引导盘支持没有 IX 补丁的老游戏，支持 Wave3、Wave4 加密，使用引导盘后无防 Ban 功能	三星、明基、LG

Tips：目前微软正进行大规模的 Ban 机运动，表中的一定程度上防止被 Ban 只是表明被 Ban 几率比无防 Ban 的固件低，不表明会逃过微软的 Ban 机行动。现在市面上一部分游戏光盘都带有 IX 补丁，比如《现代战争 2》，带有 IX 补丁的，除非固件对应，否则也需要引导盘才能运行，例如《现代战争 2》带有 IX1.51 补丁，那么 IX1.51 固件就可以执行，而 IX1.6 和 IX1.61 使用此类光盘均需要引导盘。

注：本文所介绍的内容截止到今年 11 月之前生产的主机，请读者注意。目前已证明 IX 固件也不能保证百分之百防 BAN，最多只是降低被 BAN 的几率 。

莱仕达出品 Wii 无线感应器

在 Wii 主机众多周边里面，除了五花八门的手柄外设以及平衡板，充电器包等司空见惯的产品外，其实选择一套价格便宜，方便又实用的 Wii 无线感应器是一项很不错的选择。莱仕达的这款无线红外线感应器彻底摆脱了原装主机中那个托着“长长面条”的老土感应器。本产品安装格外方便。打开感应器的开关，然后只要将手柄与主机配对成功后，利用主机中的光标校正就感应器可以立刻找到手柄。与其他同类产品相比，莱仕达的无线红外感应器装置自带了一块电池，利用任何 USB 供电设备就可以为感应器进行充电，而无需再另外购买电池。由于摆脱了原装线材的束缚，玩家可以更加自由的变换感应器的位置，Wii 主机也是想搬到哪里就办到哪里了。或许很多玩家玩过游戏后都记得关机，而忽略感应器的存在。为了省电，莱仕达感应器还特别设定了一个定时 Select 按键，玩家可以最高设定 2 个小时的工作时间，如果你忘记关闭感应器的话也不用担心，感应器会自动关闭，想让它继续工作只要再按一次 Select 按键即可。总的来说，该产品比原装货有着明显的优势。



莱仕达 梦幻

产品名称：Wii无线感应器
内含物品：
无线感应器×1
USB连接线×1

▲产品长约 26 厘米，厚度 2 厘米，有效工作范围 2.5 米。

专题导购
关注消费热点话题

PEGA 摇滚鼓王

支持高音质 X360《摇滚乐队》！

生产厂家：PEGA
适用机种：PS2/PS3/Wii/Xbox360
内含物品：
鼓控制台 ×1
镲片 ×2
踏板 ×1
支架杆若干
说明书 ×1

国外著名周边厂商 PEGA 的英雄鼓王之前我们已经多次为大家进行过介绍，而着眼于 Wii 平台“《吉他英雄》系列”对于那些摇滚 FANS 恐怕还是远远不够的，毕竟 Wii 在画面、音效上要比 PS3、Xbox360 差不少，真正要体验真实的演出音效，还是要在 PS3 或 X360 这两大平台才行。最近，中天电子又向我们提供了 PEGA 最新产品——4 合一“摇滚鼓王”，它能够支持 PS2、Wii、PS3 以及 X360 平台“《摇滚乐队》系列”，为喜欢欧美摇滚系音乐游戏的玩家带来高性价比的全新选择。

“摇滚鼓王”鼓控制器采用 4 鼓面、2 镲面、1 踏板的高配置，安装方式则与我们介绍过的 PEGA “英雄鼓王”类似，鼓底部的四个插孔除了最左侧的用来连接踏板外，还有三个插孔接两个镲。三个插孔接两个镲？大家一定会觉得奇怪。熟悉“《摇滚乐队》系列”的玩家应该都知道，游戏中鼓的部分除去踏板，只有 4 种色彩的音符条，而最左侧红色必定是鼓，剩下的三条音符就允许玩家指定其二作为演奏镲的音轨，这里的三个插孔就一次代表三条音符，选择其二将镲接入即可。这种方式虽然无法模拟 4 鼓 2 镲的标准架子鼓，但比起本身只有鼓没有镲，演奏效果还是有了不小的提升。接好鼓控制器后装入电池，再将 USB 无线信号接收器插在主机上，并将接收器切换到对应主机的信号档位，就能开始游戏了。



作为首款支持 Xbox360 版“《摇滚乐队》系列”的全套架子鼓控制器，“摇滚鼓王”能够完美支持系列最新作《甲壳虫 摇滚乐队》，5.1 环绕音效给人更强烈的演唱会身临演唱会现场的感觉，而且在玩《摇滚乐队 2》时还具备轻重力度感应，功能全面，值得推荐。

实用技术
软硬兼施

如果说前作《使命召唤4 现代战争》的网战部分是一个典范的话，那么本次《使命召唤 现代战争2》的网战则完全超越了这个典范，撇去单机部分不说，网战的设计相比前作绝对是要"爽"很多的。从可以同时携带主武器和一把霰弹枪开始，一上来就是相当于一个 OVERKILL 技能，"爽"就一个字。然后各种枪械的声音更是独到，M16 那种低沉且富有穿透感的声音与 .44 左轮手枪那种清脆的声响也忠实地还原到了游戏中，接下来各种技能被大幅强化，例如可以同时装备红点瞄准镜和消音器，让玩家可以自己 DIY 爱用的枪，"爽"！而狙击枪也配备了消音器和红外线热感瞄准镜，又是一个"爽"字，最后各种连杀奖励随意设置，驾驶 AC130 在空中实行打击的快感已经不能再用"爽"字来形容了……

文 十六夜 & 脆薯条　美编 anubis



使命召唤 现代战争2	Activision		主视角射击
多机种	Modern Warfare 2		美版
	2009年11月10日	1～18人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

合作模式

特别行动模式过关指南

虽然这一模式支持两位玩家合作，但实际情况却是很多关卡如果是单打的话会更加简单。双人合作的好处是能够相互照应，且在被敌人"打死"之后还能由同伴救活，但相对的自己本身的耐弹性明显下降——原本老兵难度单打情况下身中三弹还可以满脸是血地继续跑，双人合作的话差不多两枪就得躺地上等同伴过来了。因此本次主要以介绍各关卡单打的要点和注意事项为主，适合双打的关卡将会单独推荐。此外，由于自身技术限制，大部分采用的都是"龟派"战术，虽然一定会被 FPS 达人讥笑，但从另一个角度来看，按照下文推荐的方法，即便你不擅长此类游戏，也能很稳妥地拿到这 69 颗星，向收集全奖杯迈出了坚实的一步。

ALPHA MISSIONS

THE PIT

不同于流程中的训练关，由于不存在命中率这一要素，因此大家可以不用刻意去瞄准每一个目标。初期的两批目标基本都可以直接命中，屋顶两个靶子大家可以通过举枪时的辅助瞄准功能快速将准心移到它们身上。惟一要注意的就是在打屋前那个移动靶的时候一定要小心不要误伤了旁边的人质目标。进屋后建议直接换手枪而不是上弹——进屋前轻机枪的一梭子子弹应该是用不完的——后面部分的靶子都属于近距离，因此手枪就足够了。从楼顶跳下时上弹可以令整个过程更加流畅，而最后部分左侧和右侧的靶子都是可以一枪打两个的。



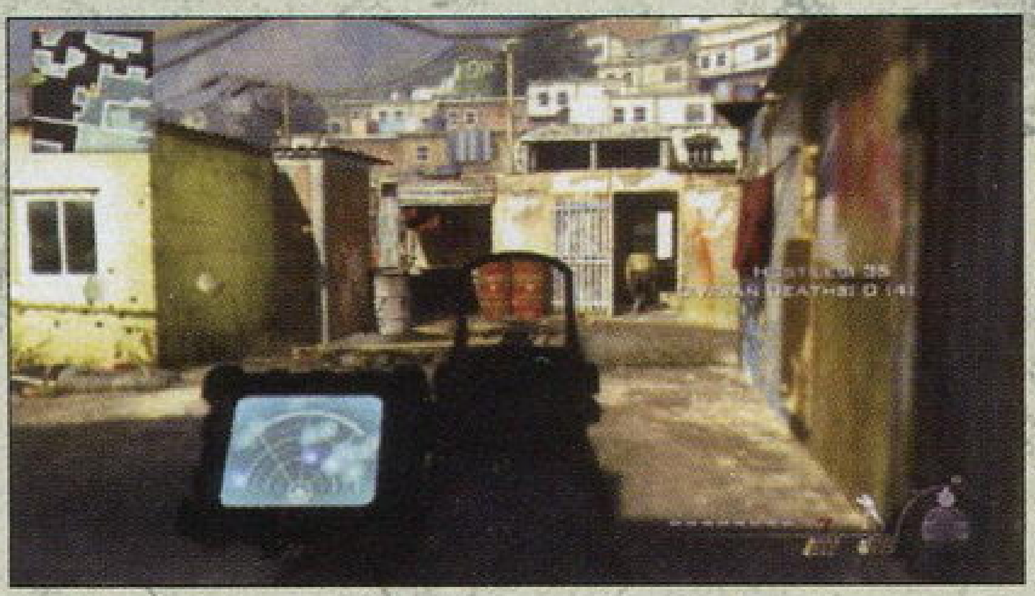
SNIPER Fi

敌人全都是从正面向玩家靠近，因此躲在初始位置平台的障碍物后面可以轻松干掉前期的大部分敌人。从第二批开始，玩家可以在平台上拿到导弹控制器，这种武器不仅可以由玩家手动控制导弹命中目标，其爆炸范围与威力也相当惊人，即便是在吉普车和卡车附近爆炸也能将其摧毁。从第三批敌人开始，狙击已经很难快速削减敌人数量了，稳妥起见玩家应该以导弹攻击为主。平台上能够找到配有心电感应器的 M240 机枪，玩家可以借此探测到平台附近敌人的位置。接下来要做的就是躲在安全的角落，用导弹慢慢轰了。需要注意的是，平台左右两边各有一个楼梯，建议玩家多观察心电感应器，当发现有亮点出现在自己附近的时候就举枪瞄准楼梯口，等他们自己上来送死。


▲平台上的油桶和箱子正好像成了一个夹角，后期玩家趴在这里一边观察两个楼梯，一边用导弹攻击敌人了。

O Cristo Redentor

地形复杂是本关最大的难点，玩家在寻找掩体的时候一定要注意附近的窗户，否则很可能在关键时候被突如其来的黑枪所害。初始位置左侧的货车上玩家可以找到配有心电感应器的 AA-12，能够提前得知敌人位置后，基本上巷战就没有什么问题了。建议每次进入小巷前先多观察下屋顶，有些敌人是会很耐心地窝在楼上半天不露面的。最后要解决的就是打狗，AA-12 对付连续袭来的 3 只狗是没有问题的，不过前提是玩家听到狗叫声后一定要尽快找好位置迎敌，初始位置可以拿到 Claymore，提前设置出一个雷区也是个不错的办法。另外，要想获得三颗星，最多只能误伤 3 人，稳一点还是必要的。



EVASION

难度的不同决定关卡中敌人的警觉性以及玩家的耐弹性。本关敌人配置与故事模式中的Contingency基本一致，因此双人合作相对会简单一些。隐蔽在右侧躲过第一组敌人后，前方会出现一组人狗和一组双人，切记一定要先干掉较远处的双人，否则很可能会因为狗的惨叫声引来杀身之祸。干掉这两组敌人后前方是条小路，此时会有三人加两狗被激活开始由左至右巡逻，不过因为他们的移动速度较慢，只要玩家行动迅速，完全可以赶在他们之前通过小路。随后沿路在正面会有两人挡路，迅速将其击杀——身后的三人加两狗正朝玩家位置移动中——随后尽量贴右侧前进，如被左侧远处的敌人发现，马上闪光弹伺候，而前方最后两名敌人也可以同样将其闪晕，玩家只要迅速跑到悬崖边滑下就大功告成了。

连续狙杀双人是过关的关键，枪法不好的读者尽量第一个人一枪毙命，随后马上对另一个目标连开两枪，只要都命中基本就不会被他叫来增援了。

Suspension

第一阶段的敌人都是从大桥两侧由绳索荡下来，因此玩家可以事先等在左侧通道第一时间清干净这里的敌人。虽然敌人的跑动很频繁，但靠近玩家的路线比较单一，只要熟悉一下大家就知道该提前往哪里瞄了。武装直升机出现后，比较保险的打法就是在断桥的另一侧地上捡起RPG后返回，下面可以安全地让玩家专心对付直升机。由于大桥断裂产生的斜面（敌人的手雷也会直接滚下去，对玩家构不成威胁），敌人大多会出现在桥的右侧，玩家只要不着急在前冲，过关就是时间问题了。本关有大量的汽车（尤其是关卡最后部分的油罐车），用枪械或C4将其引爆，可以非常有效率地削减敌人的数量。此外，玩家还能够找到附带榴弹发射器的武器，用来对付躲起来的敌人非常方便。



▲如果实在打不到直升机的话，可以等飞到桥顶原地盘旋的时候给它来一发。

BRAVO

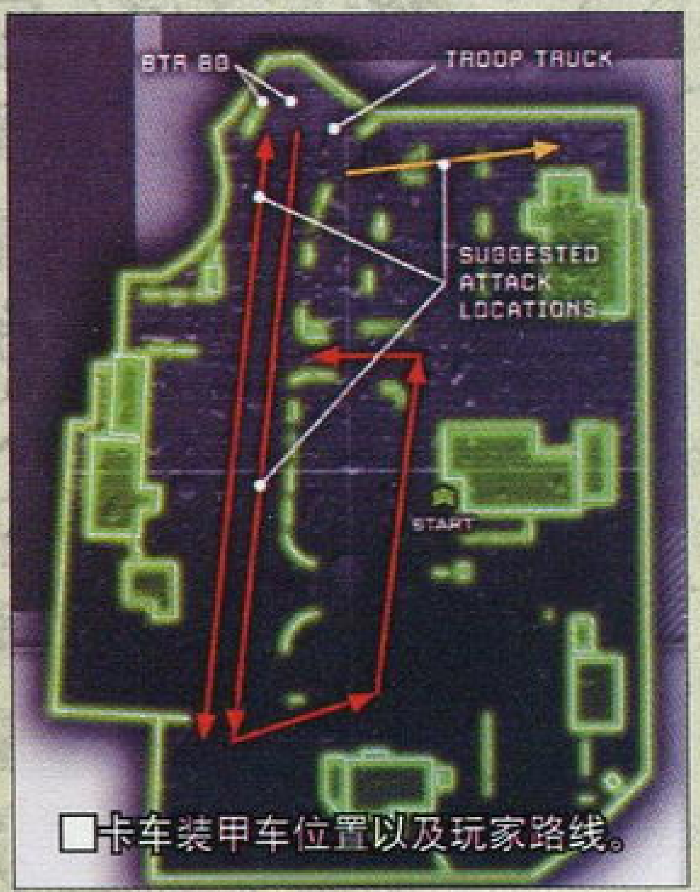
Overwatch

空中支援的速度与准确性是顺利过关的关键，负责地面的玩家主要任务就是找个安全的位置藏好，等区域内的敌人都被轰飞后再前进。地图上已经标明了敌人初始位置以及屋内敌人的数量，不过如果空中支援并不彻底，则很有可能外面的敌人最终也会进入屋子，增加负责地面玩家的危险。



▲如果空中支援不彻底，则外面的敌人也会进入屋子。

Body Count



□卡车装甲车位置以及玩家路线。

初始位置可以找到满弹药的RPG，拿到手后第一时间从餐厅侧门跑向对面银行的后方，迅速穿过小路（有时会出现一名敌兵）向左看，就是一辆载满敌人的卡车，一发RPG最高可以挣到11000分。之后以卡车残骸为掩护由右侧绕到对面，用RPG干掉一辆装甲车（4000分），之后专心对付从快餐店涌出的敌人——利用门口的汽车可以很轻松的搞定。接下来如果运气好，另一辆装甲车会在远处停下来且周围没有什么杂兵，手里的RPG都给他就可以了。求稳的话就直接进入刚才涌出敌兵的快餐店，以此为据点把剩下的分挣够就ok了。

Bomb Squad

初始位置可以拿到机枪以及附带心电感应的AA-12霰弹枪，市集区域地形相对复杂，有心电感应器就不怕被人暗算了。居民区的炸弹在二楼，注意门口停着一辆小型卡车，一不留神很可能错过。如果是单打的话来到二楼后先不要急着拆弹，建议先用心电感应器观察一下敌人的位置，因为在拆弹过程中前后门都有可能冲上人来。最后的炸弹在镇子的外侧，沿着右面的小路可以很快看到。这里虽然敌人数量较多却位置分散，但幸好那里基本没有什么好的掩体，玩家能够很方便的发现并干掉他们。相对于时间限制，活着完成任务是单打玩家最大的考验，而如果是双人合作，除了相互掩护外，有信心的还可以兵分两路，更快地完成任务。

Race

最佳路线以及注意要点请参看DVD相关内容。

Big Brother

相对于“Overwatch”，本关负责地面的玩家压力会更大。另外由于直升机上的机枪无法攻击到机身下方区域，因此地上的玩家在移动时一定要将支援攻击的死角考虑进去——敌人基本都是从沿途前方的民宅出现。直升机飞走后，地面的玩家需要单人通过快餐店后面的小路，这里一般情况下都会有3名敌兵——有时会冲出来2个——玩家移动时一定要谨慎。与直升机回合后最终目标是马路对面的餐厅楼顶，这里主要是靠直升机的活力清场，当地面的玩家来到楼顶后一定要尽快寻找掩护——直升机到达接应位置需要一定时间，而此时敌人会有侧面以及楼顶中央位置的楼梯涌出——黑鹰上的玩家看清同伴位置后就狂扫吧。

CHARLIE

Hidden

具体细节与敌人狙击手位置请参看DVD相关内容。

Breach & Clear

起始位置可以拿到霰弹枪，对于需要近距离交火的本关来说还是比较重要的。破墙而入后如果全灭了左侧两个敌人，慢动作模式就会结束，因此玩家可以先只打左侧最近的敌人，之后尽可能多地搞死通道上能够看到的敌人——其中有个拿霰弹枪的敌人会马上向右侧跑，如果不能第一时间打死的话，对后面我们的前进会有一定的威胁。慢动作结束后（别忘了之前也把左边那个家伙干掉），贴右侧前进，一般来说门口会有两个敌兵，迅速干掉后不要上弹而是开始向下一个房间的左右两侧各扔一颗手雷——扔第二颗雷的同时换霰弹枪或调出榴弹发射器并来到通道右侧的石墙旁——这时会有两种状况，如果前期杀敌顺利，这里就不会有杂兵，那么玩家可以根据正门盾兵的位置发射榴弹，目的不是杀敌而是打开一个豁口，接下来配合闪光弹就能够安全到达目的地；如果此时前方还有敌人，就一定要用霰弹枪开出一条道路，并直接朝盾兵方向扔闪光弹，接下来就看玩家的运气了。



◀破墙而入后的慢动作阶段，尽可能多的杀敌会令玩家处于有利的形势。

Time Trial

最佳路线以及注意要点请参看DVD相关内容。

Homeland Security

敌人数量多，而且还有空中以及地面的支援，因此，找到一处完美的藏身地就是单打完成本关的关键。玩过“Big Brother”这一关的玩家一定对加油站一侧快餐店的后门小路印象深刻吧，这里就是一处非常理想的防守点。初始位置的武器玩家可以凭爱好更换，不过一定要记得带上能够自动攻击目标的防御



▲防御机枪尽量靠墙，避免被导弹直接轰废。

机枪。来到餐厅后门小路安置好机枪后，马上进入餐厅，里面还有一台防御机枪，而柜台上的重机枪也很适合应对接下来的局面。一切都准备好后，玩家要做的，就是找个安全的地方与两台防御机枪一同消灭陆续赶来送死的敌人，当系统提示玩家已经被地方的导弹瞄准的时候，只要躲在墙边（因为有房檐）就不会有事。对方的导弹攻击其实会帮助玩家消灭不少敌人，甚至包括所有的武装直升机以及装甲车——因为导弹会选择落在玩家周围，因此只要玩家在餐厅里调整位置，就能够很高概率令他们自己打自己，当然，稳妥起见还是应该先清光每一轮的杂兵再想办法对付载具。

Snatch & Grab

本关一开始便会遇到重装兵，这种敌人耐弹性极其之高，即使用手中的狙击步枪打头也要 3 发才行。老兵难度下敌人的命中率也很可怕，硬拼只有死路一条，建议大家用初期位置的机翼作为掩体，这样即便没能第一时间干掉逼近的重装兵，我们还可以绕到机翼下方与之周旋。沿途敌人数量众多且都隐蔽的很好，大家可以参考下图标示出的范围搜找，需要注意的是，由于敌人会很积极的更换位置，因此不要轻易认为之前搜找过的地方就一直都是安全的。拿到电脑后，进入本关后半阶段，站在高处狙击前方刚前方大量敌人的时候一定要注意听音效，当很沉重的一声“咚”出现的时候，就表示重装兵正从玩家身后方向逼近——只要玩家开始与后半段的敌人发生战斗（是否拿到了电脑并不造成影响），重装兵便会被激活并随机出现在玩家来的道路上（目前确认最多总共会有 3 个重装兵出现，但也遇到过 2 个重装兵同时出现的情况）。这里合作显然比单打要简单，利用闪光弹可以轻松搞定——单打的玩家如果对自己的狙击技术没有信心，不妨快速返回最初开始的位置，利用机翼安全的屈死敌人。从高处跳入后半段战场后，尽量沿着右侧前进，此时会从正面高坡处再出现一个重装兵，单打的玩家可以选择用闪光弹开路的办法冲向目标地，不过要注意的就是不能闪到自己，否则便会一段时间内无法奔跑。



▲途中红线为单打时第二阶段的逃窜路线。

DELTA

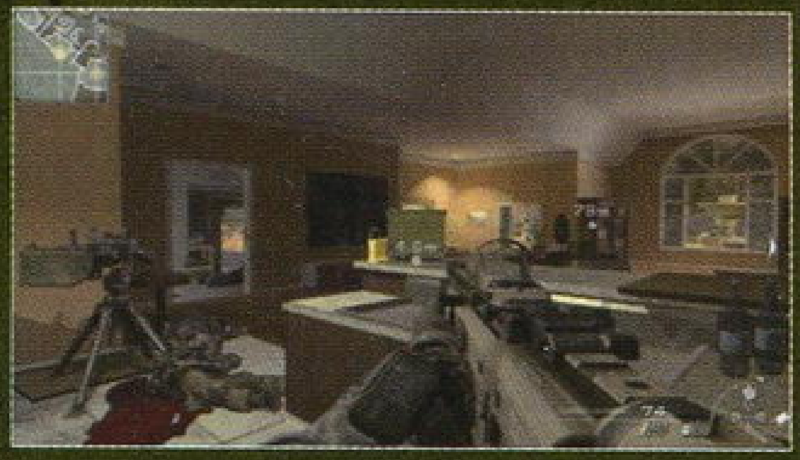
Wardriving

虽然敌人数量很多，但利用装甲车的支援可以轻松搞定绝大部分。需要注意的是，呼叫装甲车支援是要先按右键调出激光指示仪，确认攻击方位（用激光束指向目标或是方向开一枪）后装甲车才会开始攻击的，而且装甲车会优先攻击其搜索范围内离自己最近的目标，因此玩家在指示攻击方位的时候不要太跳跃，否则是无法及时获得支援的。找到房屋中





的电脑后玩家的任务就是在下载数据的时候阻止敌人的干扰。建议大家启动下载前先巡视一下整个房间，用 Claymore 封锁好窗口、门口等关键位置，尽量减少接下来防守战的压力。需要注意的是，一旦敌人接近电脑，就会提示需要玩家重新进行下载，因此，单打的玩家一定要守在电脑附近，右图推荐了每个电脑的防守位置，大家可以根据自己



选择的位置布雷以及安置防御机枪。另外，防守战中大家也不要忘记呼叫支援，初期装甲车还是能够有效阻止正门敌人的进入的。

Wreckage

包括地形环境与敌人出现时机、数量在内等等都与“Suspension”完全相同，只不过目标是摧毁场景内的全部 36 辆载具（包括中途出现的武装直升机）。除此之外本关增加了一个奖励系统，只要摧毁 5 辆载具（无论玩家还是敌人），就会奖励玩家 30 秒“无限弹药”时间。在这一时间内，玩家所有武器的残弹数是不会继续减少的（注意是不会减少，而不是补充载弹量），利用这个系统，RPG 之类重型武器的弹药数还是非常充足的。本关还为玩家提供了总共 4 台能够自动攻击敌兵的防御机枪，安置在大桥左右两侧，不仅能够消灭敌兵，更可以借助流弹，帮助玩家引爆正面的载具。只要完成过“Suspension”，本关就基本没什么问题，惟一要注意的就是安置防御机枪的时候，尽量避开没有爆炸的汽车。

Acceptable Losses

玩家要在 3 处地点安装炸弹并到达指定的撤退地点。初期玩家手中只有一把配有心电感应器的 AA-12 霰弹枪，记得拿地上带消音器的狙击枪。准备好后从屋子的后门绕到正面，解决掉右侧惟一的一个敌人后，按照心电感应器的提示，慢慢靠近直升飞机。接下来直接前往战斗机（安装位置在左侧机翼的导弹上），这里会看到两个巡逻兵正向这边走来，尽快贴战斗机的前起落架趴下就 ok。这两处炸弹安装完毕后沿原路返回，注意中途会有巡逻的吉普车。回到起始位置后沿地图左侧朝最后的目标前进，一路都没有敌人，只有当快接近目标所在房屋时，会由左向右出现两个巡逻兵，他们的路线是固定绕目标房屋转，把他们让过去后就可以远距离狙杀正对屋门，坐在椅子上的敌兵了。这名敌兵对面还有一个人，只不过是在屋子的小单间中，因此玩家可以悄悄摸过去一刀解决他，而最后的安装点就在他身旁。撤退部分玩家可以举着心电感应器小心的走过去，不小心被发现或是没有耐心了，两颗闪光弹也能把玩家送到目的地。

Terminal

类似故事模式中机场一关，玩家需要单独突破敌人的防守到达指定地点。本关的重点在于利用抢来的防爆盾为自己制造正面方向的无敌。对于防爆盾，玩家要记住以下几点，首先是防爆盾不会被破坏，玩家即使被霰弹枪等武器近距离狂轰也不会出现破绽（手持防爆盾的敌人则相反）；其次，防爆盾的长度不足以覆盖玩家全身，因此保持蹲姿移动是面对敌人时的标准姿态；手持防爆盾也可能发动格斗攻击，对普通敌人依然是一击必杀，但持盾的敌人则现需要将其打出破绽（敌人会斜歪在地上），之后再补上一击才能将其干掉；敌人同样需要两下才能用格斗攻击干掉玩家，而盾兵会一边大喊一边短距离向玩家突击，玩家在实战中一定要多注意。明确了以上几点之后，战术就简单了。首先是抢来一面防爆盾（初期敌人就会给玩家送来，用霰弹枪猛轰，之后补上一拳就 ok），之后玩家要做的就是尽量干掉普通敌人，留下速度慢的盾兵一个一个敲掉就 ok 了。提前设置 Claymore 也是不错的办法，不过建议大家尽量安置在墙角拐弯处或是楼梯下面，避免战斗途中被流弹击爆。

Estate Takedown

正对玩家的房屋内最初就会出来一个重装兵，建议大家一边杀敌一边慢慢进入房屋内的地下室，那里不仅能够补给弹药，更能够在武器架上找到带热感应器的狙击枪。这一关并没有什么太多的窍门，关键就是玩家一定不能着急，用热感应器仔细搜寻远处的草丛。当还剩20个敌人左右的时候，就会开始出现重装兵（每次一个），建议玩家平时就以有补给点的房屋外围作为活动的中心，用Claymore防守好几个主要门口和房屋外墙的拐角，这样当听到很沉重的一声“咚”出现的时候，马上跑回初始位置的小屋，这样基本上就可以安全狙击掉威胁最大的重装兵了。当只剩最后5名敌兵的时候，他们会开始主动逼近玩家，这时只要找好隐蔽地点守株待兔就ok了。

ECHO

Wetwork

包括地形环境与敌人出现时机、数量在内等等都与故事模式中的“The Only Easy Day……Was Yesterday”完全相同。第一个人质屋单打需要干掉3个敌人，双打则是6个，杀敌一定要快，否则很可能人质就被撕票了。来到二层会遇到大量敌兵与直升机的组合，单打稳妥的打法就是迅速撤退到之前救人质的屋子，利用直升机与敌兵移动的时间差，为自己创造充足的瞄准时间（沿途的小器材室以及人质屋都有RPG）。不过没有追踪能力的RPG命中率得不到保障，想要一搏的玩家可以到达二楼后马上进入右边的房间中，在通道前方能够找到毒刺导弹——进屋后马上通道前方扔一颗闪光弹，拿到导弹后再朝门口扔一颗，接下来就要拼命往回跑了。本关的第二个难点在关卡的最后，来到平台最高处时前方会被烟雾笼罩，建议单打的玩家上到平台后马上回到下一层蹲守，虽然敌人数量很多，但因为都只能沿狭小的楼梯下楼，因此只要安排好上弹时间，压力还是不怎么大的。下图是两个人质屋敌人的位置，注意第二个人质屋中还有大量的炸弹，开枪的时候一定要小心。



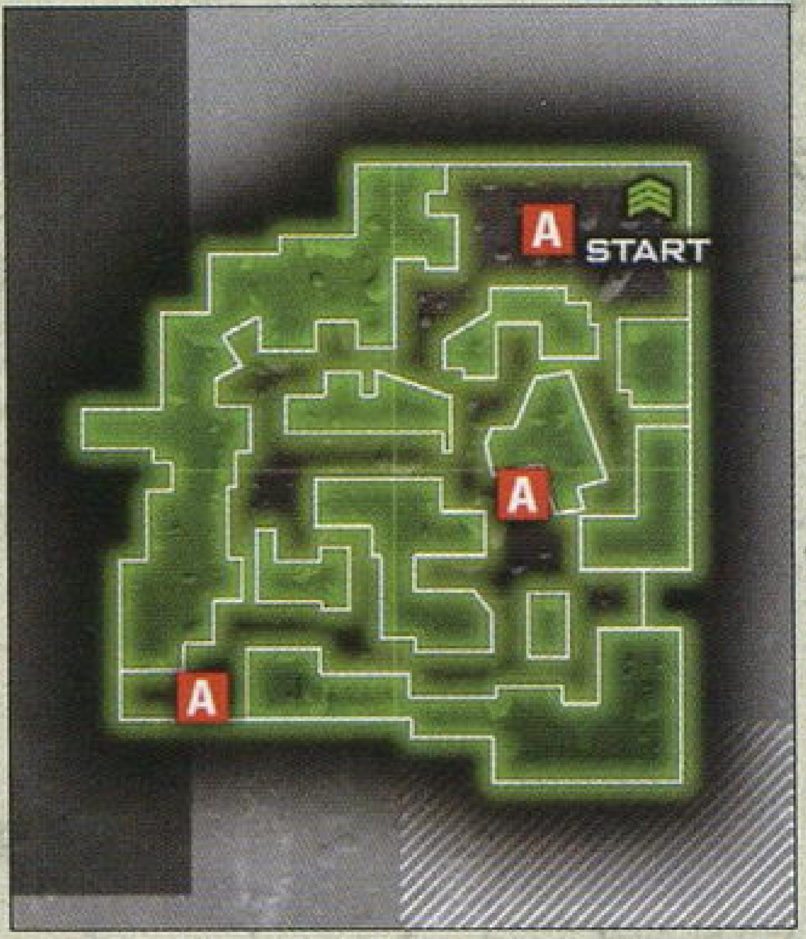
▲第一个人质屋。



▲第二个人质屋。

High Explosive

单打时玩家最多可以挨3发子弹，而双打基本上两枪就躺下了。惟一能够令重装兵出现长时间硬直的就是闪光弹，而RPG如果能够直接命中头部（判定比较严，一定要打得很正才行）话是一击必杀，全部命中头部附近则需要3～4发，命中腿部或是爆风所产生的伤害则都少得可怜。重装兵最初只会出现1个，当玩家杀死前两个后则会2个一起出现，且一直保持区域内始终有2个重装兵。当玩家杀死4个后则会3个一起出现，且一直保持区域内始终有3个重装兵直到结束。打法很简单，就是闪光弹之后一发RPG，不过关键就是要通过玩家的移动，令原本随机出现、分散在区域内的多个重装兵聚在一起。最糟糕的情况就是玩家被重装兵夹击，此时可以用榴弹发射器（命中目标或是通过爆炸制造爆风）令挡路的敌人产生短时间硬直——清楚以上理论后，就是经验与命中率的问题了。



Armor Piercing

虽然是最后一关，虽然要打15个重装兵，但其实本关非常简单。重装兵是每隔一段时间出现一个，因此玩家只要找好隐蔽点，用重狙（初期位置的平台上就有）尽快干掉就ok。“Wetwork”第一个人质屋前就有弹药补给点，这里就可以作为我们的主要狙击点。除此之外，同层的小器材室旁也可以作为狙击点，因为那里可以直接看到链接两层楼的楼梯，且重装兵靠近楼梯口的时候玩家通过阴影可以直接察觉到。不过这里不利的地方就是如果让敌人到达楼梯右侧，我们就很难再安全地攻击到他，这种情况下除了可以用闪光弹制造机会外，后期还是建议大家尽快退回到补给点那里守株待兔的好。攻击方面，看到敌人后先命中一枪令其出现大破绽，之后迅速补上N枪，直到看见敌人数量减了一。上弹方面有个小技巧，那就是一定要通过长按□（X键）利用补给点补充全部弹药，而不是常规的直接上弹——因为重狙的上弹时间实在是太让人着急了。



■如果前两处狙击点都不幸失手，马上跑回下一层的楼梯处，这里可以作为最后的狙击点，同样能够提前看到重装兵的影子。



▲重装兵出现前必定能够先看到他的影子。



▲主要狙击点

网战部分

“一转”小感，谈一下《现代战争2》网战中的一些感受

人变得更“脆”了

一直有玩前作网战的朋友一定会发现，本作网战中的人物变得更不经打了，像M4这样威力很小的武器也只要4～5发子弹便能干掉敌人，反倒是M16遭到了一定的削弱，通常一梭子弹过去都不一定能打死。而且每一种枪械给人的感觉都很准，其实小编我倒认为这才是现代武器所需要具备的特点吧。

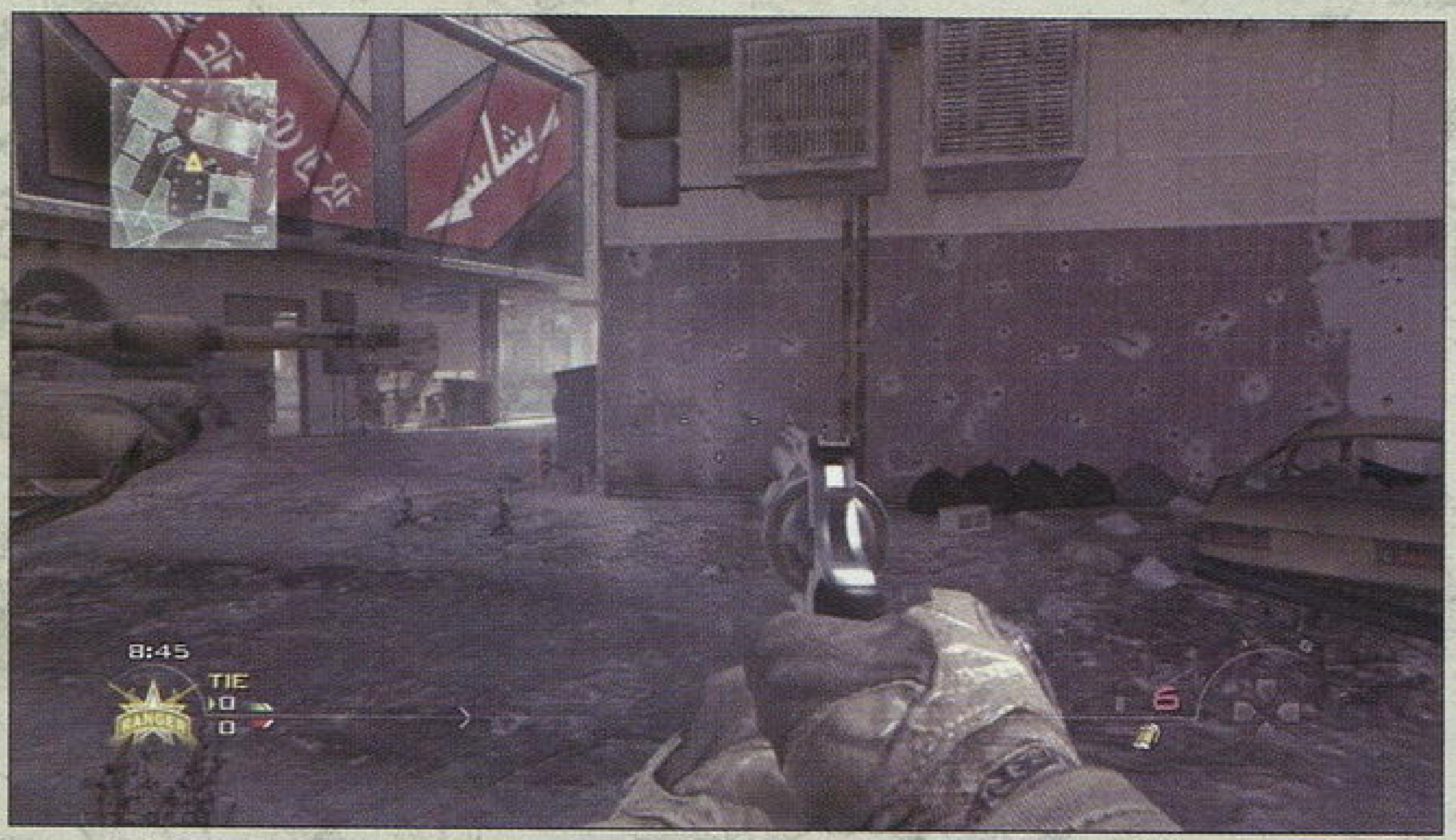
1格信号也不错

网战时的信号相信广大玩家一定非常在意吧，不过在本作中采用了以玩家自己的视点为判定的方法，也就是说你只要看见敌人走过去，只要确实命中了敌人，那肯定是能把他打死的，不像4代或5代里的1格信号纯粹是打空气……不过满格信号的玩家还是有着近距离的优势，1格信号的玩家在近距离的时候90%的几率是要被满格的玩家干掉，原因自然就是1格信号有比较严重的延迟，当你看见敌人时，那个人实际上已经朝你开枪了，以他的视点判定你早就死了……



各种枪械的手感

游戏里开枪时的手感特别棒，而且配合有规律的震动让玩家感觉特别爽快，尤其是当你拿上重机枪这样的武器进行连射时。枪械给人的感觉都很好用，而且有几把枪换弹夹的动作也非常特别，当你装备上特别的 FMJ 配件时，武器的声音还会些许产生一点变化哦。



网战中的各种基本技巧详解

首先由我代表 levelup 官方战队的创建者为各位做一些网战中的基本技巧解说，当然还是得从基本的讲起，一些老鸟们就可以直接跳过啦。

连杀奖励设定

本次连杀奖励并不是固定的，玩家可以自由设定，根据你的技术发挥而定，这样做是出于平衡性的考虑，一方面让高手可以更好地发挥，高连杀得到的奖励也要更为强力，例如 AC130 的高空打击，EMP 全地图干扰，以及最后的战术核弹等等。另一方面也照顾了新手，让他们有更大的选择空间，例如可以得到随机的物品补给，干扰敌方雷达等等。不过高连杀并不是要你蹲点阴人，唯有慢慢锻炼，吸收一些高手的技巧方可以一敌百。



技能的进化

本作网战中的技能是可以升级的，虽然技能看似很少，但等其升级后就可以具备双重效果，例如“Steady Aim”这个技能初级效果为提升射击时的精准度，等升级后还有延长屏气时间的效果，可谓是一举两得，这样的组合也大大提高了技能的使用率，三大类技能不同的组合方式也让玩家有种难以取舍的复杂心情吧（笑）。

挂件的搭配

本次枪械上的挂件真是厚道无比，也就是“爽”字。大家都知道前作中枪械下挂榴弹发射器是要占据第一个技能栏的，而在本作中没有任何影响，甚至还可以装备“Bling”技能同时装备两个配件，红点＋消音、榴弹＋消音等等，而且副武器也同样可以装备两个配件，挑两个自己喜欢的配件装上爱枪吧。

高手进阶指导

奋战在最前线的玩家一定不在少数，这里给各位带来几个比较实用的技巧，如果能帮到你，那笔者也就心满意足了。

换弹夹的技巧

打完一整个弹夹，然后换上弹夹，这看似是一个很普通的动作，不过这里面也是大有学问的哦。细心的玩家一定会发现当你打完整个弹夹后换上新弹夹时，右手会有一个拉枪栓的动作，而当你打掉一部分子弹再去换的话，却省去了这个动作。换弹夹的技巧就是要求速度，不要小看了这一两秒的时间，这通常就是关系到一个高手的连杀数，只要看见下方的弹药量显示满格后立刻按下 L3 做一个简短的快报即可取消拉枪栓的动作，这是要点，可要记住了哦。



枪械的选择

对于高手来说，不仅要有自己最擅长的一把枪，更要做到样样全能，不管拿上什么枪都能杀人，而且要熟悉枪械的长处与短处，知道什么枪才哪种距离下才能发挥其优势。例如拿最最经典的 M16 来说，这代网战中的确是被削弱了不少，但配合 FMJ 配件也是可以做到一梭子弹就干掉对手的，有人会说 M16 近战时不利，这点还是非常明显的，不过高手用 M16 近战时往往就是直接甩枪盲射，其恐怖程度丝毫不亚于连发的 M82 巴雷特。



熟悉地图

这点对于任何人来说都是必须的，其实要说最快熟悉地图的方法那只有反复打。先从最基本的做起，知道敌人可以从哪几条路上过来、有哪几个建筑物是可以躲的、哪些地方适合狙击、地图中的固定机枪在哪等等。另外，和人对战时也不要因为被阴而生气，俗话说吃一堑长一智，下次多多注意这些角落，也可以防止再次被阴。

避免踩地雷的技巧

网战中只能携带 1 个阔刀地雷，不过不要小看了地雷的威力，笔者经常把地雷放在建筑物的拐角处，一些莽撞的老外自然是盲目地过来踩，然后我就偷笑了……不过地雷也不是万能的，躲避地雷可以靠经验判断，一些拐角处要多多留意，一旦发现地上有红线千万小心。另一种方法更为简单，只要装备上“Scrambler”技能即可，其附加的延迟地雷爆炸时间的效果可以让你有效地防止被地雷炸死。

机枪塔的巧用

机枪塔在网战中一般没人喜欢用它，不过这东西绝对是非常好用的，无论是什么模式，机枪塔安置得巧妙一点完全可以压制敌人。更重要的是机枪塔可以随时转移，方便玩家在任何地点都能架设一个小炮台。在 SD 模式下，机枪塔不仅可以从高处扫射下方的敌人，也可以架设在埋雷点进行防御工作；HQ 模式的效果最为明显，当你占领下 HQ 后在四周放上几个机枪塔，敌人一定会非常郁闷。



■一直用机枪塔杀人的话，反复几次就能得到小图标了。

TIPS 转生：转生就是前几作网战中都有的PRESTIGE MODE，转生后等级从70级还原到1级，但已经获得的TITLE和EMBLEM会保留，而且会开启新的枪械杀人数挑战。

武器解锁一览

突击步枪

解锁等级	武器名称	备注
4	M4A1	全自动
4	FAMAS	三连发
8	SCAR—H	全自动
20	TAR—21	全自动
28	FN FAL	单发点射
40	M16A4	三连发
48	ACR	全自动
60	F2000	全自动
70	AK—47	全自动

飞弹类武器

解锁等级	武器名称	备注
4	AT4—HS	直接发射
14	Thumper	榴弹发射
30	Stinger	载具锁定
50	Javelin	载具锁定
65	RPG—7	直接发射

机枪

解锁等级	武器名称	备注
4	L86 LSW	全自动
4	RPD	全自动
16	MG4	全自动
32	AUG HBAR	全自动
52	M240	全自动

微型冲锋枪

解锁等级	武器名称	备注
4	MP5K	全自动
4	UMP45	全自动
12	Vector	全自动
24	P90	全自动
44	Mini—Uzi	全自动

手枪

解锁等级	武器名称	备注
4	USP.45	半自动
26	.44 Magnum	半自动
46	M9	半自动
62	Desert Eagle	半自动

狙击步枪

解锁等级	武器名称	备注
4	Intervention	单发
4	Barrett.50 Cal	半自动
36	WA2000	半自动
56	M21 EBR	半自动

自动手枪

解锁等级	武器名称	备注
4	PP2000	全自动
22	G18	全自动
38	M93 Raffica	全自动
58	TMP	全自动

霰弹枪

解锁等级	武器名称	备注
4	SPAS—12	单发
18	AA—12	全自动
34	Striker	半自动
42	Ranger	双发
54	M1014	半自动
67	Model 1887	单发

技能一览

Perk1

名称	解锁等级	效果	升级后的效果
Marathon	4	无限制距离奔跑	跨越障碍物加速
Sleight of Hand	4	快速换弹夹	举枪动作加快
Scavenger	13	从死掉的敌人身上获得补给	获得一倍的补给
Bling	21	主武器能装备两项配件	副武器能装备两个配件
One Man Army	45	任何时间都能切换CLASS	切换套装加速

Perk2

名称	解锁等级	效果	升级后的效果
Stopping Power	4	提升子弹威力	提升对载具的威力
Lightweight	4	移动速度提升	准星收缩的速度加快
Hardline	9	连杀奖励—1发动	被连杀后的奖励—1发动
Cold Blooded	25	不会被UAV、空中支援、炮台和热能镜发现	被敌人准心瞄到不会变红显示
Danger Close	33	爆炸武器的威力强化	空中支援类武器威力强化

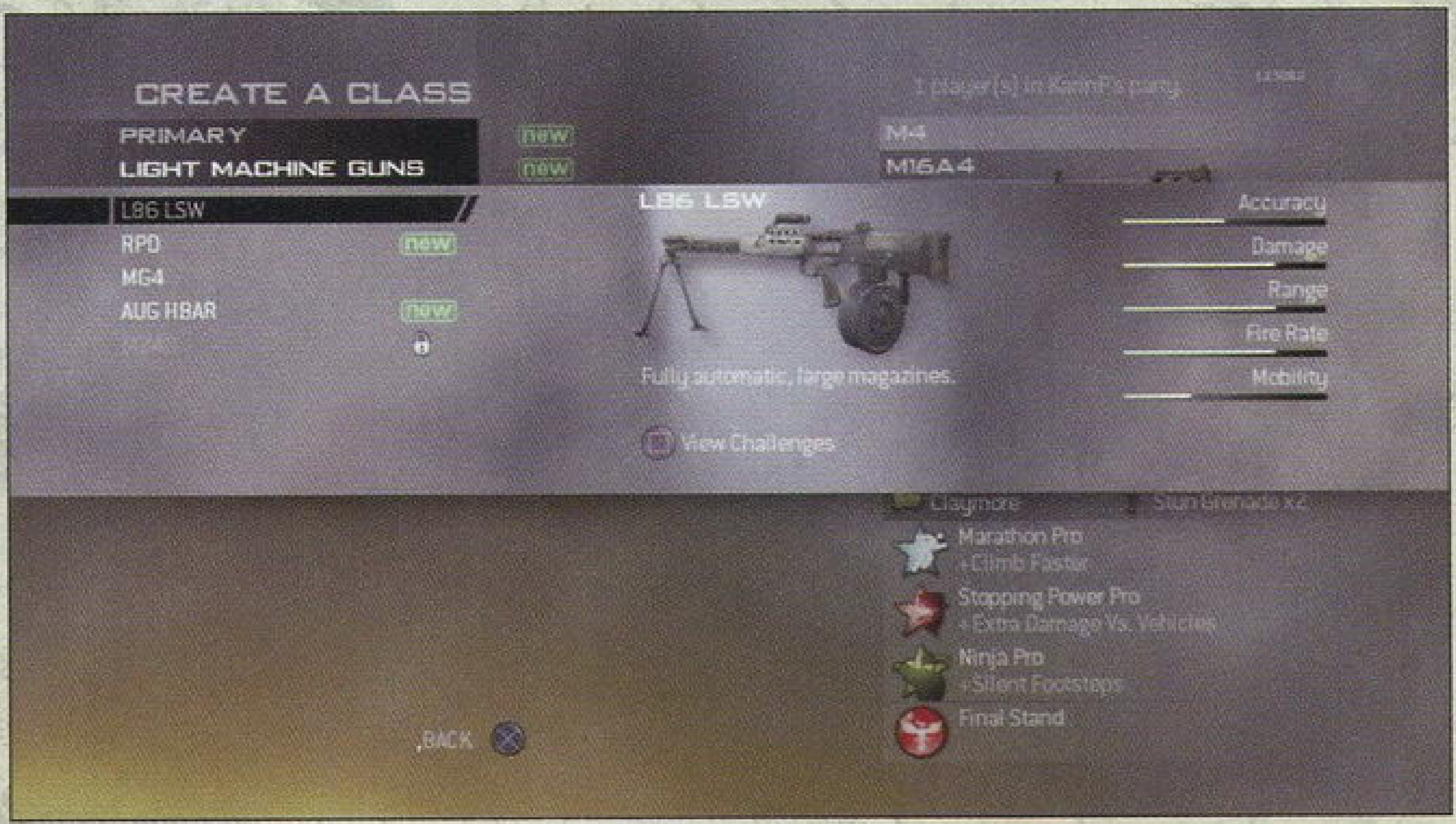
Perk3

名称	解锁等级	效果	升级后的效果
Commando	4	出刀距离增加	从高处跳下时不受伤
Steady Aim	4	增加盲射时的精准度	延长屏气时间
Scrambler	19	干扰附近敌人的雷达	延长踩中阔刀地雷后的爆炸时间
Ninja	29	躲避心跳感应器的侦测	无声行走
SitRep	37	能看见敌人的爆炸物与重生信号弹	对手的脚步声更响
Last Stand	41	被打倒后拔出手枪做最后一搏（爆头无效）	被打倒后可以使用手雷

掩护形

AUG HBAR+握把/AA—12/Sleight of Hand/Stopping Power/Scrambler

机枪中的AUG绝对是一把非常好用的枪，加了握把后的稳定度极高，适合任何距离发挥，近距离扫射、中远距离点射，杀伤力极高，而配合红外热感准镜使用的话相当于一把连射的狙击枪了。Sleight of Hand技能帮助你快速更换弹夹；Scrambler在移动时可以干扰敌人的雷达，同样利于我方队员的突击。



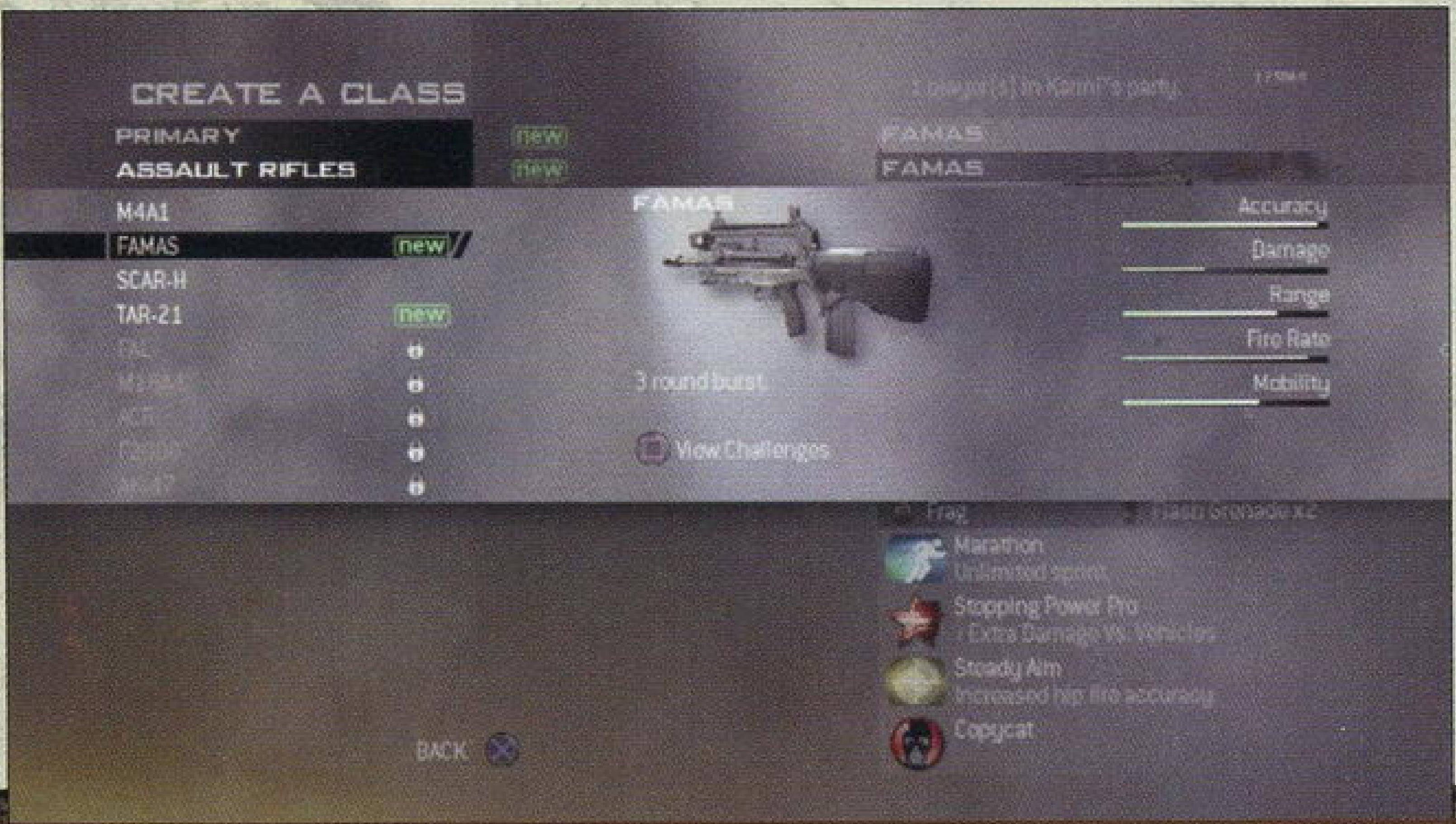
▲其实L86 LSW更为好用，但稳定性稍差，对技巧有一定要求。

实用枪械推荐

游击型

FAMAS+红点瞄准镜/.44 Magnum/Marathon/Stopping Power/Ninja

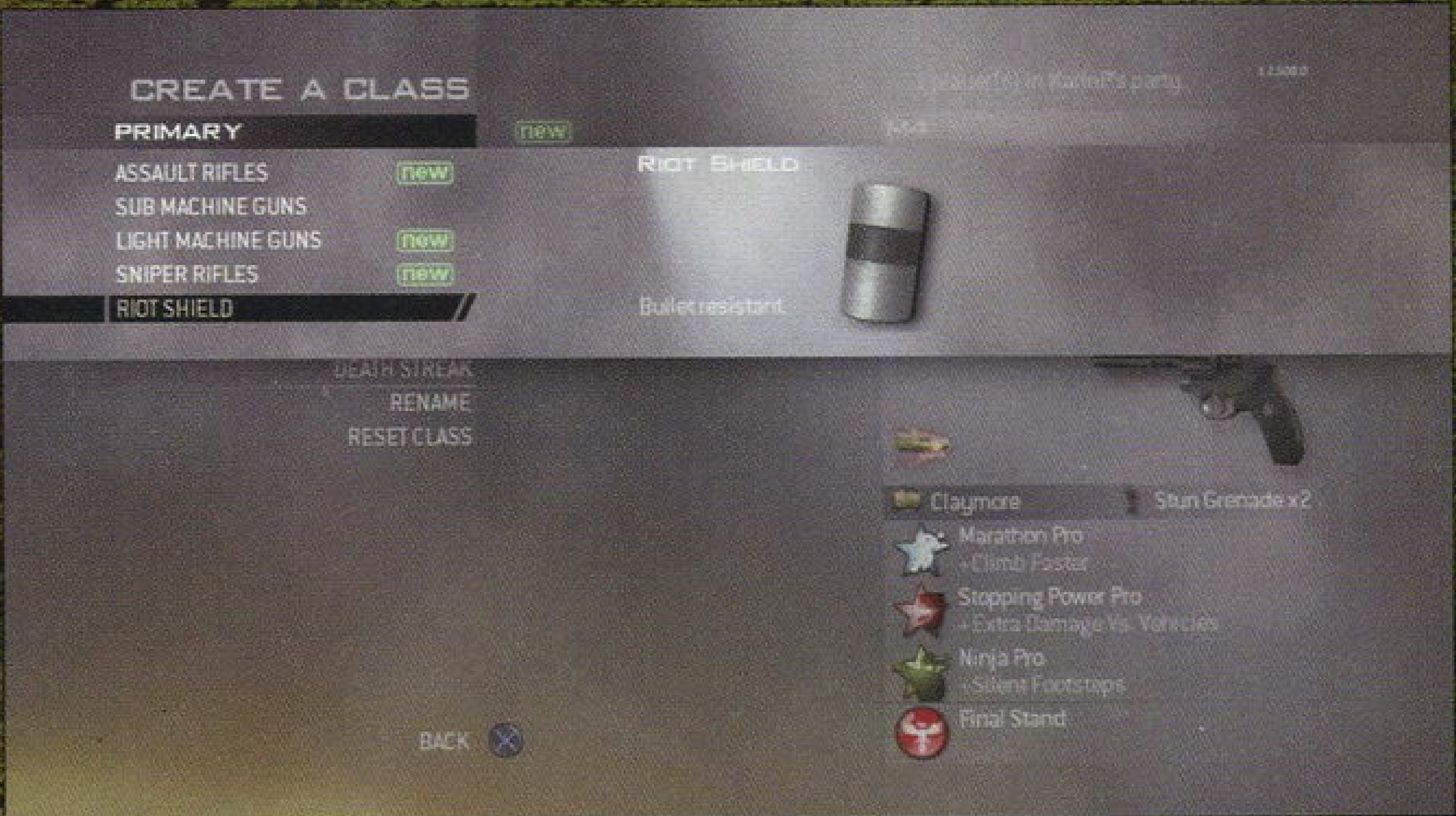
FAMAS这把枪的总体感觉要比同样三连射的M16好用很多，虽然枪械的数值看上去很低，尤其是威力这一项，不过中远距离的点射都非常精准，一梭子过去几乎就能立刻让敌人倒地。而.44左轮手枪用来防身是个不错的选择，无限制奔跑发挥打一枪换一个地方的战术，直到最后的忍者技能让你摆脱敌人心跳感应的侦测，可谓是喜欢游击战玩家的首选。



冲锋型

P90+消音器/TMP/Marathon/Hardline/Commando

P90是近战的利器，弹夹长、射速快是其最大的优点。副武器TMP也可以提供你近战时强大的活力，相当于一把缩小版的乌兹冲锋枪，无限制奔跑方便你快速冲入敌阵，或者饶其背后等等，而Commando技能在一些环境比较复杂的地图中就很有价值了，如果对自己的枪法有信心的话不如把第二个技能换成子弹威力。



▲有兴趣的玩家可以带上防护盾，体验一下另类的冲锋感受。

TIPS 连杀奖励推荐：新手们可以装备UAV扫描+雷达干扰+武装直升机，配合HARDLINE技能使用。而高手们可以直接装备空投补给+隐形轰炸机+AC130或EMP干扰，当然得对自己的技术有信心才行。

BAYONETTA

文 胜负师 协力 极限堂攻略组 KY 美编 木仙

猎天使魔女		SEGA/Platinum Games	动作
多机种	BAYONETTA		日版
	2009年10月29日	1人	7980日元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

更正 经读者拍砖及自拍，发现上期攻略中有以下错误：成就／奖杯列表中漏写了四条，分别是NORMAL难度完成12至13章、14至终章，HARD难度完成12至13章、14至终章；几个HARD难度过关的成就／奖杯条件误写成了NORMAL；“无伤干掉5个狂暴化的敌人”这一成就／奖杯是可以使用饰品“绝望の眼差し”的；X360版快速跳过剧情的方法应为BACK+RT键；小女孩的译名应为“瑟蕾莎”，并有其他的一些错别字。如果这些错误在攻略使用过程中给您带来了不便，在下真诚致歉。

本期的魔女相关内容除了低头认错，主要是无限巅峰难度的紫月评价研究，打法依然由极限堂攻略组的KY提供，本期游戏光环DVD中会有《猎天使魔女》的剧情影像+BOSS极限挑战，敬请观赏。

研究中心 RESEARCH CENTER

无限难度 BOSS紫月战法

由于影像时长有一定限制，本期的剧情和BOSS战只能做到第11章，而且为保证剧情影像整体风格的统一，并没有为BOSS战部分加入打法的解说，一些评价画面也没有插入。下文会提供所有BOSS战的打法心得，但文字始终没有影像表现得那么直观，第11章之后的BOSS战演示，还请各位期待下期的游戏光环DVD。另外，KY同学玩的是极限挑战，除了最高难度全BOSS战紫月评价的基本标准外，还加入了禁止使用守护蝶的限制，守护蝶可以帮玩家抵挡攻击，让无伤难度大大降低，对一般玩家还是推荐使用的。（影像演示中的贝优妮塔穿的是古代魔女装，感谢KY同学没有让贝姐穿些恶趣味的服装打BOSS，汗！）

基本战术

最高难度无法用回避发动魔女时间，所以在饰品的选择上会以“恶因恶果の数珠”为主要装备，效果为成功闪避不再发动魔女时间，而是放出小爆弹反击。另一个饰品则根据BOSS的特点，可选择“マハーカーラの月”，效果为可以弹返敌人的攻击，弹返是个很爽的设定，成功使用时很有成就感，但危险性也比较高；部分BOSS在连击得分方面有较高的要求，所以要装备“绝望の眼差し”，效果是敌人永久处于狂暴化状态，但连击得分变成1.5倍；而对于一般玩家来说，“ブーリーの守护蝶”是打无限难度BOSS时的实用饰品，推荐使用。

由于紫月评价需要连击得分、过关时间、受伤情况三项均达到白金评价标准，所以武器和招式的选择也很重要。妖刀的招式适用性广，威力适中，在得分和时间上能够取得平衡，可以做为主武器，脚上装备爪子，另一组武器的脚上装火箭筒，这样一来在有机会时，就可以使用得分高、威力猛的火箭百裂脚，这也是高难度BOSS战中的非常值得使用的招数。具体使用方法这里再介绍一次：在脚上为爪子时，输入“拳拳拳拳脚连按”或者“拳拳拳・脚连按”，在百裂脚使出的瞬间切换武器（另一组的脚上一定要装备火箭筒），那么原本只有三发的火箭炮一下子变成十几发，近距离可秒杀上级天使，威力和得分都很惊人。



第1章 四元德“勇气”



在回忆里遭遇“勇气”的战斗非常简单，在影像中没有收录。打法是装备“マハーカーラの月”，不要往左边移动，在原地开枪就行了。BOSS只会使用火球攻击，来一个火球就推一下方向前，把火球弹回去，重复五次就能把BOSS赶跑。紫月轻松入手。

第2章 贞德第一战

回忆中与贞德的战斗，武器固定为手枪。从HARD难度起，贞德的攻击方式就要比NORMAL多出不少，已经会使用大手大脚攻击了，听到贞德打响指且大叫一声就要立即回避。最高难度下的贞德比较难打出硬直，招式选用拳拳脚脚的组合，第三下命中，第四下的大脚一般都可以命中，对贞德造成比较大的伤害，之后连续使用这一招，也可能让贞德连续受创。如果没命中或被她弹开，就立即回避，寻找下一次的机会。

第2章 四元德“勇气”

在小教堂与“勇气”的第二战气势不错，不过难度偏低。一开场就马上上前使用火箭百裂脚，BOSS的体力两三个回合就打下一半，很快就能结束战斗。注意最后的即死QTE别按错了。

第4章 四元德“勇气”

与“勇气”的决战合理使用弹返的话会简单不少。在高处平台上，勇气只会吐火球、冲咬和甩尾3种攻击方式，火球就用弹返打回去，容易将BOSS打晕，冲咬和甩尾回避和弹返都可以。“勇气”离平台比较远，用头发攻击比较容易打中。勇气晕倒后，跳下去先打几下接QTE，再来套火箭百裂脚，可对BOSS造成重创。等BOSS飞到空中喷火时，可以变豹子绕圈跑，避开地面的火柱，然后用QTE把它打下来。消灭一个龙头后，在画面左侧使用时空沙漏重新回到高台上，这样比较安全。重复上面的套路干掉“勇气”的另一个龙头。最后一条体力，可在BOSS靠近后，先用一个火箭百裂脚，然后跳到空中再放一个，跳到空中可以安全避开地面的针刺攻击，还可速杀。BOSS空血甩尾时发动QTE就能把他解决了。



第5章 贞德 第二战

贞德第2战和第1次变化不大，重心依然是用头发攻击，由于不限制武器，可以用修罗刃的拳拳脚拳的组合，最后一下把贞德挑空后，继续接拳拳脚拳，没有命中时就积极闪避。总的来说，这一战的难度不算大。

©SEGA

第7章 四元德"节制"



大铁罐"节制"应该是玩家们打得比较多的BOSS,谁叫他刷钱方便呢?第一只手打起来简单,因为BOSS有攻击判定的招式很少,拆手时注意回避接连点的范围攻击,熟悉先兆动作即可。打第二只手时,BOSS眼中会发射子弹,口中会吐旋风,打的时候不要贪多,躲过一波攻击后,就用火箭百裂脚反击,两三个来回后就能拆掉BOSS的另一只手。最高难度,BOSS身上有五个连接点,打法全都一样,熟悉这5个弱点的位置,一一击破即可。"节制"把头部露出后,其攻击频率十分疯狂,这里很难有机会发动火箭百裂脚,打两三下就要注意回避,直到把BOSS的体力全部削完。

第11章 四元德"正义"

由于这关前面的杂兵战和BOSS算是同一场战斗,所以也不能放松,骑士可以用拷问技干掉,其他敌人用剑气和火箭百裂腿速杀。"正义"是比较简单的BOSS,它有3个头部,每个的打法基本相同。只要站在正义头部正前方,就能无视它大部分的攻击,只剩下头部冲撞和头部拍打比较有威胁。这里还是推荐用火箭百裂脚,攻击力高,分数跳得快。跳上头部后,就变豹子一直往前冲,遇到旋转刀刃时就连点两下回避键,可以在回避之后再变成豹子。把舌头斩断后,BOSS会把平台打碎,虽然摔下平台不会受伤,但魔力会被清空,让人感觉不爽。变成豹子往右跳几个平台后再开打就行了。

第12章 贞德 第三战

从这个BOSS战开始,影像演示会收录在下期的游戏光环DVD中。第三战的贞德攻击方式增加了不少,会进行各种召唤,而且很难打出硬直。这里推荐的打方比较安全。首先要与贞德保持距离,先出拳然后按住脚接回避,再出拳,就能在回避后直接出剑气。剑气命中贞德后就继续使用这一招,如果没命中就等待下次的机会,不要操之过急,不然很容易受伤。等贞德骑上摩托车后,马上出一个火箭百裂脚,就能一下子把车子摧毁,之后重复上面的战术就行了。



第13章 四元德"知惠"



一开始"知惠"的弱点在4个脚上,由于弱点比较高,因此最好用拳脚拳的头发攻击来打破。BOSS的身躯比较庞大,有时会把镜头挡住,回避导弹和激光攻击时只能凭感觉。第二阶段打头时,打几下回避一下,耗点儿时间就行了。BOSS潜水后的冲咬攻击,可以观察冲咬前水波的出现方向,然后往反方向回避,最后的跳跃攻击,迎着BOSS往正前方移动就能安全回避。第三阶段要一边躲避激光攻击一边接近BOSS,激光有两种,四根旋转激光的用回避,单根跟踪的用弹返或跳跃均可化解。接近后再攻击几下就能把BOSS消灭了。

第14章 贞德 第四战

第四次打贞德与第三次区别不大,但她的体力更多。打法依然采用第三次的套路,先出拳然后按住脚接回避,再出拳,就能在回避后直接出头发攻击,一下一下地削。火箭打过来的时候要提前按QTE,不然很可能受伤。这种打法得分不高,所以要装备"绝望の眼差し"增加得分,不过这样一来,BOSS的难度就更大了,总之是要不断坚持下去。

第16章 神父巴尔达

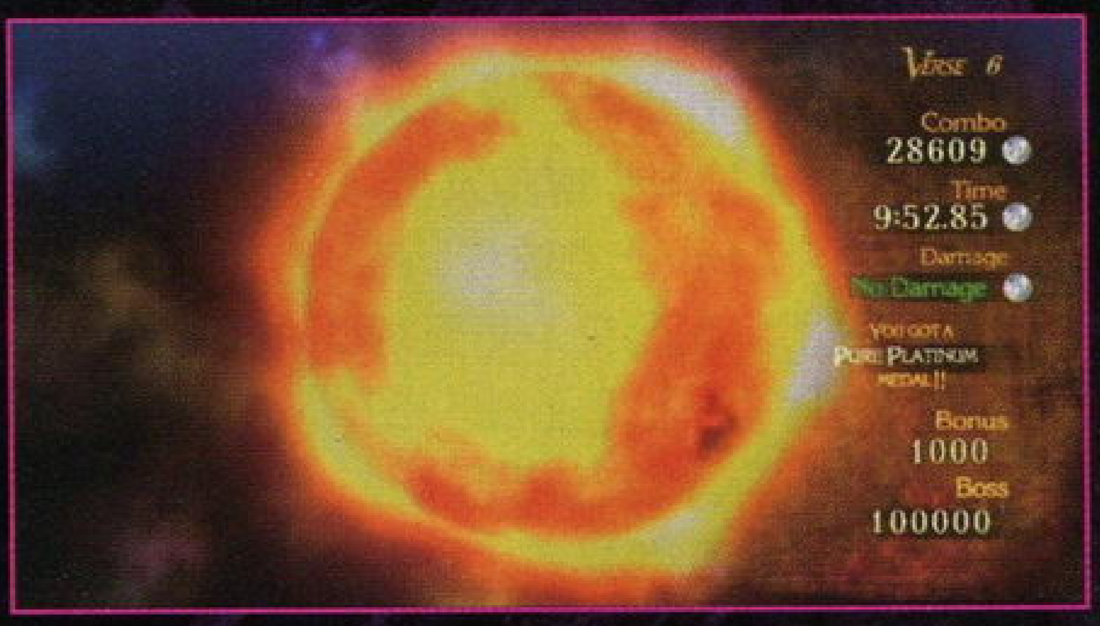
打神父最大的难点是他的硬直少,而且最高难度下没有魔女时间,近身硬拼的话会相当吃亏。这里采用一个特殊的打法,装备"绝望の眼差し"后神父就只会使用近身攻击,并不会使用激光、火球等比较难躲的招数。不过巴尔德满脸通红的样子看着挺搞笑的,不要因此而影响了发挥就好,呵呵!战斗时先用头发攻击把BOSS打退,然后出拳,接着按住脚,再按两下回避变豹子,等BOSS飘过来就跑上去按拳,那样会直接出头发攻击。这一招一般能把BOSS打退,有时还能打出两段判定,伤害不错。若没打中BOSS,就回避BOSS攻击后继续使用这一招,很快就能结束战斗。最后控制子弹飞行时要小心避开玻璃,玻璃一般会出现在画面的中央。



终章 女神茱贝蕾斯



最终BOSS的无伤难度很大。开始阶段,要先用跳跃躲开鞭子插下时的地震,再上前攻击。BOSS三连拳是我们攻击的最好时机,先回避前面两拳,在第三拳时,先按四下拳键,并按住拳,回避后直接出火箭百裂脚,这一招一定要熟练掌握。火环境和冰环境中,脚上要改装溜冰鞋,这样就可以在火上和冰上跑动而不受伤。找到辫子的位置并破坏掉就能把BOSS放倒,然后就是火箭百裂脚伺候。雷环境要找准BOSS辫子的位置再跳跃过去,胡乱跳跃只会浪费时间。最终形态和第一形态差不多,多了黑洞和旋涡两种攻击方式。三个旋涡用二段跳后变乌鸦来躲避。黑洞变豹子往反方向跑就行了。攻击时机还是在BOSS三连拳最后一下时火箭脚攻击。把BOSS打剩最后半条体力时可以发动QTE,用头发铺路,变成豹子往上跑,期间也要注意回避BOSS的攻击,把女神绑起来之后,那就想怎么打就怎么打了。最后还要把BOSS送到太阳上,撞上其他行星可是即死的,可别功亏一篑了。





瞬间致富之道



最后附送一条致富改良方案,可以六七分钟赚1000万以上!一次就能赚够打光头罗丹大叔的钱,比在第7章打四元德"正义"的刷钱方法快上十倍。需要注意的是,因为X360版和PS3版的计分规则不同,所以PS3版一次只能赚几百万,不过赚够1000万也只用打两次。

这一方法需要用到NORMAL以上难度三小时通关后才会出现的饰品"时の腕轮",效果是按挑衅键便可以消耗魔力为代价,自由进入魔女时间。我试了一下HARD和无限难度,只打强制战斗,一路狂奔,通关时间都可以控制在2小时30分左右(统计的游戏时间要少于实际游戏时间),因此,这个饰品的取得难度并不大。

接下来,请选择NORMAL难度的第二章,前面的战斗随便打,能速杀的就速杀。在打到最后的小教堂时魔力需处于全满状态,当然魔力上限最好能达到最大的三排24格。武器方面能发动火箭百裂脚就可以,饰品装备"时の腕轮"和"绝望の眼差し",和"勇气"的一个头开打后,立即按住挑衅键使用火箭百裂脚。魔力用完后挑衅键也不要放开,火箭百裂脚的狂轰滥炸,加魔力很快,间隔两秒就又能发动魔女时间了。而且"时の腕轮"能够对火箭百裂脚产生增幅效果,得分会以极为夸张的方式往上跳。过关之后,X360版的连击得分可以上1亿,而PS3版也有几千万。看看所持金,少说也涨了几百万,多则三四千万!好了,这钱是怎么也花不完了。

细风入手方法 双节棍"细风"的入手方法终于得到了确认,是NORMAL以上难度的关卡通过总数达到100个以上。还在为取得双节棍在低难度刷过关数的朋友还是回到NORMAL吧,可以试着先把三小时内通关和全白金搞定。打完之后,离双节棍出现应该就很近了。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：脆薯条



“小小大星球 携带版”真是创意无限，令人着迷，相信目前沉迷在本作的玩家都会对那只大猩猩又爱又恨吧？话说回来本作的确是非常厚道的，在闲暇之余玩上几盘放松心情可是一个不错的选择哦。身为龙珠的铁杆粉丝当然不能错过《龙珠 猛烈冲击》这款游戏，游戏的目的就是让你重新回到过去那个充满热血的时代，要的就是火爆，玩的就是激情。另外一个FANS向游戏《洛克人》也同样受到玩家的一致好评，怀旧一下初代之作也能让你找回当初的感动。本期的勇者冒险日记暂停一回，下期当然还是继续连载小编晴天在《勇者斗恶龙》的世界中各样多样的冒险故事。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: ucg@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

龙珠 猛烈冲击

原名 DRAGON BALL RACING BLAST
机种 PS3/X360 类型 格斗

Z战士们的次时代华丽大竞演

提到龙珠，人们肯定会想到“经典、热血”等等词汇，本作给人的感觉正如漫画原作一样，充满激情，活力四射。可能格斗游戏高手们会认为这是个不及格的格斗游戏，但是正应了那句老话：“认真，你就输了”。我们玩这个游戏更多地是要找回当年的感动，就不必把这部作品当成正儿八经的格斗游戏来研究了。

levelup.cn SWB

战斗操作（以XBOX360版为准）

本作的操作非常容易上手，如果玩过前几作的话一会就能按出华丽的连续技。

左摇杆	移动
右摇杆	使用设置的必杀技，暴气后按下右摇杆为发动究极技
A键	冲刺
B键	得意技（个人特殊技）
X键	近身格斗攻击（可三段蓄力）
Y键	单按为气功（可三段蓄力）/接在格斗攻击后面的重攻击
LB键	跳跃（长按为发动舞空术）/舞空术中为上升
RB键	格挡
LT键	舞空术中为下降
RT键	换人（配合ABXY）/变身（配合ABXY）
RB+B键	投技，靠近墙壁为CRASH攻击。

攻击技巧

攻击主要有两种，格斗和气功，格斗就是按X键的攻击，攻击距离近但是攻击力较高，最多可以连续攻击五次，第五次会将敌人击飞。在连击的前四段之后按Y键可以发动重攻击，直接打飞或者打倒敌人。直接按Y键是气功攻击，距离远但是攻击力稍弱，多用于牵制。



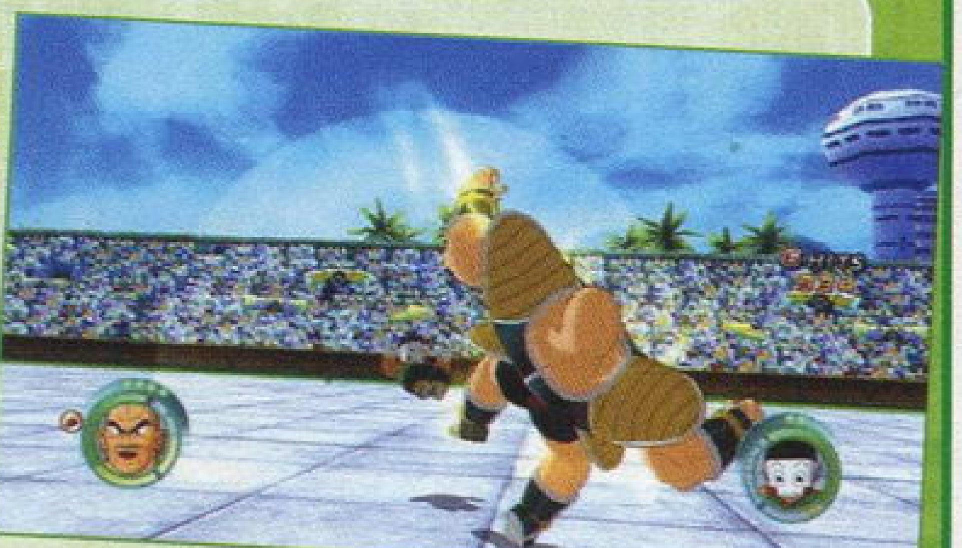


移动技巧

移动是推左摇杆，把左摇杆向左右推的话就是绕着敌人移动，按A键可以冲刺，进行消费气槽的高速移动，可以用来躲避对方的必杀技攻击。



实战技巧讲座



本作的战斗“龙珠感”十足，和一般的格斗游戏不一样，本作讲究的不是严谨的判定和攻守的节奏，而是高速战斗中的攻防。下面介绍几个本作的战斗小技巧，以供各位参考。

1. 攻击取消与连击

虽然本作与别的格斗游戏不同，判定没有那么严谨，但还是有攻击取消系统的。就是在某些重攻击的过程中按X键近身攻击可以发动取消，直接进行下一轮连击，比如超级赛亚人3孙悟空的XXXY，在Y攻击中按X就可以发动下一轮攻击，但是如果再接一套XXXY就会打飞敌人，不会有无限连击存在。

2. 善用气绝攻击

气绝攻击就是每个人都有的把敌方打出大硬直的攻击。表现就是单手运气一推，敌人就进入气绝状态，这时敌人是不能做任何动作的，必杀技，究极技随意往他们身上招呼，在出招表里可以看哪个技有气绝效果（如贝吉塔的XXXY）。

3. 注意必杀技的使用时机

高AI状态下的敌人行动十分迅速，单发的必杀技攻击往往会被他们躲开。所以尽量不要单发必杀技攻击，尤其是直线型的必杀技（如冲击波）。正确的使用方法应该是诱使敌人正面向你冲过来的时候发动，比如按方向键下聚气的时候敌人八成会冲你冲过来，这时发动必杀技可以给予敌人重创。

4. 令人头痛的QTE

本作的QTE还是很令人痛恨的转摇杆，而且对速度要求很高，注意以上这三点，AI敌人应该就不是你的对手了。但是仍然要注意角色基础能力的差异，本作真可谓一寸长一寸强，攻击距离长的角色很吃香，但也不是说短胳膊短腿的角色就一定没救，只要多移动就可以弥补基础能力上的差距。

必杀技

向上下左右四个方向推右摇杆可以发动设置好的必杀技。不同的必杀技消耗的气槽不同。必杀技不只是攻击类的，也有状态提升类的。

按方向键下可以聚气，将左下角的气槽蓄满之后（一共两条）可以进入暴气状态，攻击力提升，必杀技也会发生变化。这个状态下按下右摇杆可以使用威力足以一发逆转的究极技，究极技发动后注意观察屏幕左方会有QTE提示，一般是左摇杆方向加ABXY四键中的一个，配合时机正确按出QTE可以使究极技威力加成。



levelup.cn SK

相隔十年之久，GBA上的初代《洛克人EXE》以复刻的形式登陆NDS平台，除了画面上的强化外，本作还在原作的基础上新增一个章节。而《流星洛克人》的主角星河昴和洛克在新章节中将出场和光热斗上演一次梦幻演出！

洛克人EXE 操作流星

以不一样的感觉 重温初代之作

原名	Rockman.EXE Operate Shooting Star
机种	NDS
类型	动作角色扮演

CHIP选择相关

作为游戏中的主要攻击手段，如何搭配CHIP成为每位玩家必须面对的课题，下面是CHIP选择时需要注意的几项和战斗时的选择规则。
1.一组CHIP最少要装满三十张。
2.其中NAVI的CHIP不能超过五张。
3.CHIP文档中有六种排列方式，包括ID（编号）、アイウエオ（五十音）、コード（代码）、攻击力、属性和枚数，玩家可以按照自己习惯进行排列。
4.一个回合中可以选择所有代码相同的CHIP。
5.一个回合中可以选择所有类型相同的CHIP，即使代码不同。
6.«CHIP可以与任意CHIP进行组合。
7.如果该回合没有强力的CHIP，可以放弃这回合，在下回合开始选择下屏的ADD后，可供选择的CHIP会相对增加，但是一回合能选的总数不变。

洛克人与流星洛克人的区别

洛克人

1.连续按B键才能使用连射，按得越快射速越高。
2.按住B键才可蓄力，当charge等级为1时不能蓄力。



流星洛克人

1.按住B键就进行连续攻击。
2.只要不使用洛克炮就可以自动蓄力。
3.按Y键可以使用盾防御，注意一些BOSS的攻击不能防御，由于使用后硬直过大，且本作中可移动范围比流星系列大不少，尽量少用。
4.按X键进行锁定攻击，可以使用剑系CHIP对后排敌人进行攻击。



通过对比，可以看出流星洛克人比洛克人要好用的多，最主要的一点就是可以随意的使用剑系的CHIP对敌人进行攻击。只要控制得当，可以降低不少难度。

战斗解说

本作的操作和“EXE”系列一样，为6X3的战斗区域，其中左边红色的3X3的区域是我方可以任意移动的区域，我方可以使用一些特殊CHIP达到占领敌人区域，占领的那部分区域的颜色也会改变，达到扩大我方回避空间的目的。注意如果使用该类CHIP时有敌人位于CHIP的效果区域，则那块区域无法占领，该敌人会扣10的HP，反之亦然。

小游戏说明

在标题画面的最下方有一个选项“ロク★コロであそぶ”就是小游戏。进入后的第一个选项是多人游戏，第二项是单人游戏，第三项是点数的确认。通过小游戏胜利获得的点数可以换取一些强力的CHIP和道具。

单人游戏说明

在5分钟之内打败BOSS“フォルテ”，捡到炸弹后通过B键设置炸弹并引诱フォルテ踩到炸弹。当HP降到0即获得胜利。如果被フォルテ追上或者被攻击到两次的话就算游戏失败。

多人游戏说明

和网络对战不同，小游戏的多人模式可以通过一张卡带就能达到二至六人共同游戏。

抢星星

最后得到最多星星的玩家为优胜者。自己的位置会以红点标注在下屏的地图上。由于星星是随机出现，需要经常跑动才能看到。



划拳游戏

该部分在玩家的角色头上会有标记标记，可以按A键攻击其他玩家，如果属性克制对手就可以抢夺对手的星星；若属性不克制则会被对方挡下。当属性处于有利状态时可以放心的追着对手，反之亦然。当星星全部失去后就会失败并重新开始游戏，此时自己的属性也会改变。

道具的使用

在场地中可以捡到一些道具，按B键使用。练习赛的道具只有改变自己的属性一种，适当的使用道具可以使形势逆转。在正式比赛中，还有使自己移动速度加快、隐身、让对手不能移动的陷阱等道具，但是所持的道具只能有一个，如果在持有道具的情况下捡到新的道具，那么原来的道具就会消失。

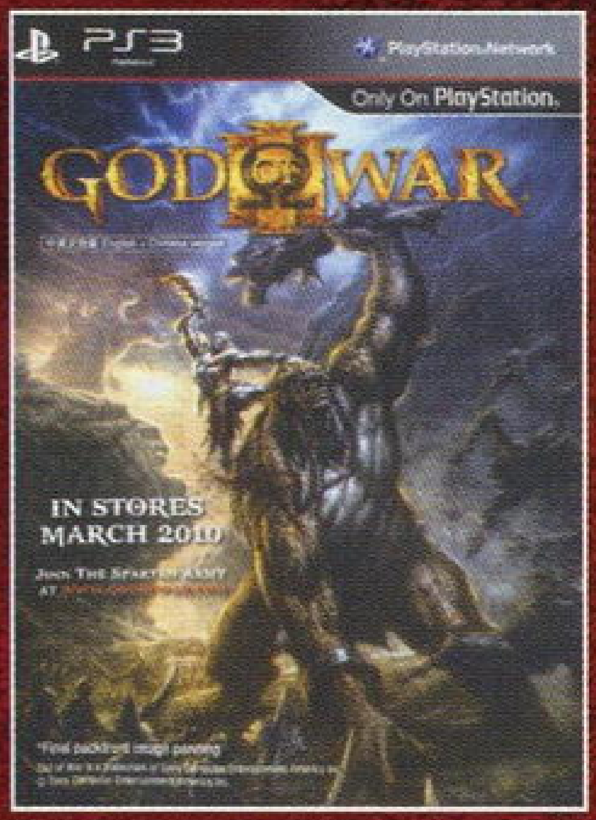
VS フォルテ

1.人数越多フォルテ的HP也越多。
2.队友倒下后，同伴可以通过救助的方式让该队友继续战斗。
由于是多人一起游戏，因为在放置炸弹的时候不仅仅要考虑到自己，还要考虑到队友的行走路线，否则会出现不小心炸死队友的尴尬场面。

中文游戏风向标

《战神III》中英文合版公布

前些时段想必一些玩家肯定购买了港版的《战神》合集吧，但玩家有没有好好看看说明书呢？如果你认为那本薄薄的说明书没有什么重要的价值的话，那么一个极为重要的消息就这样错过了……仔细看看说明书的下方，那里清楚地印着《战神III》将发售官方中文版。尽管这不是非常奇怪，毕竟PSP版的《战神 奥林匹斯之链》就有官方中文版，而且索尼的第一方游戏也大多有中文版，但《战神III》的中文版能够让玩家更好地体验到游戏的剧情，绝对是值得玩家期待的。



《战神III》的目标就是在PS3上创造更逼真的画面，最大限度地运用PS3处理能力，其场景的规模也将是《战神II》的4倍之多，对于这点来说，玩过DEMO的玩家一定是深有感触吧。奎爷的建模也将更为精细，肌肉的质感、爆起的血管等等，而且脸部表情会更加逼真。而且奎爷更是能骑在移动的泰坦巨人身上与敌人战斗，把该系列宏大的战斗场面表现地淋漓尽致，当然还包括系列惯有的血腥杀戮，相信能给玩家带来更大的视觉冲击。

除了血腥的战斗之外，灵活的解谜、优美的环境、一贯的成人小游戏也是该系列的特色。当然更重要的就是在故事剧情上的处理，这次《战神III》中文版的发布也将为各位英语苦手带来莫大的帮助，本作作为系列的最终章将会圆满完成整个故事，让玩家见证一场浩瀚的史诗。

《死神DS4th 火焰传承者》汉化版



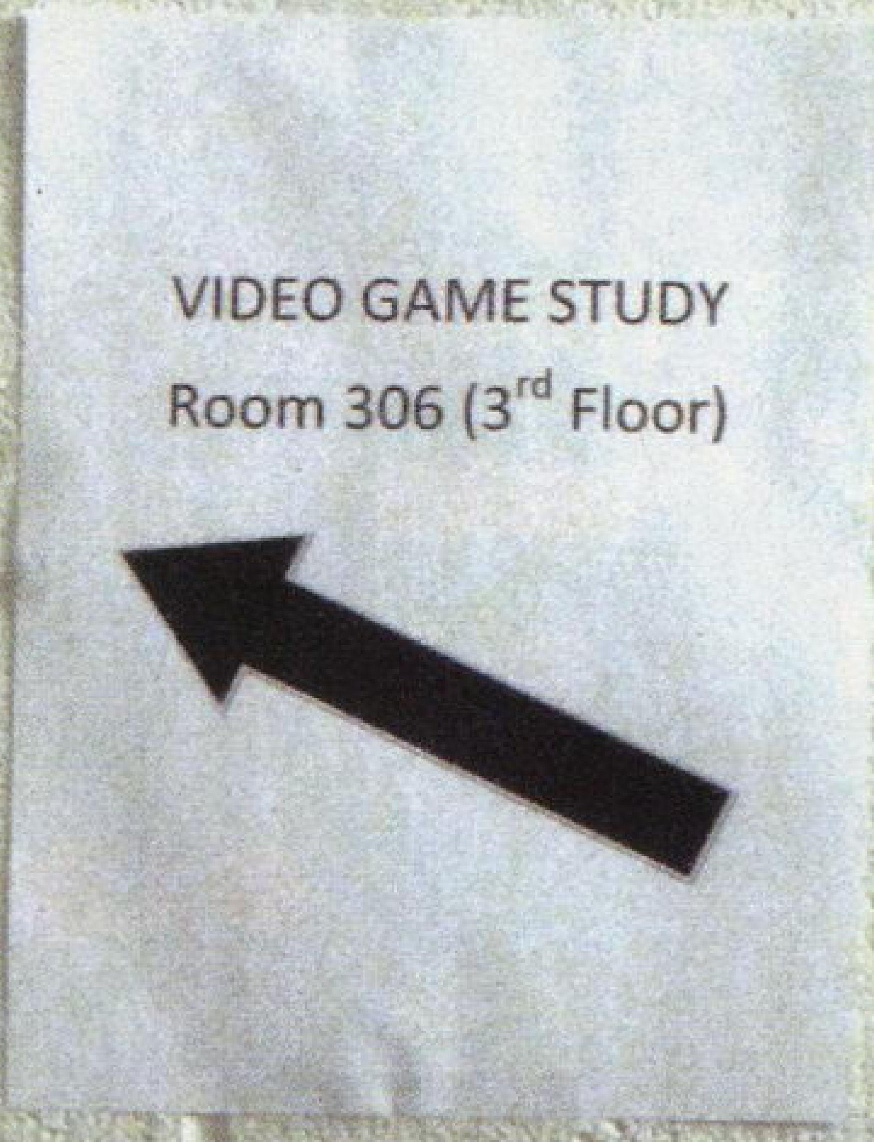
本作是由人气动画《死神BLEACH》改编在NDS平台的第四作，与前三本作不同的是，本作作为一款动作游戏，故事主要围绕着“绯色斩魄刀”进行。玩家操作的主人公黑崎一护的能力将大为提高，可以使用必杀技“卍解”。

《兰岛物语 少女的约定》中文版



PSP新作《兰岛物语 少女的约定》（Lair Land Story）是移植2007年推出的经典PC游戏《兰岛物语》，并进行了一系列强化。值得一提的是，原游戏是由中国香港的Circle Entertainment（创意圈电脑娱乐公司）开发和制作，预计还有可能登陆PSN平台，喜欢文字冒险游戏的玩家可得看准了哦。

TIPS 另外据业内人士的可靠情报，某超级大作也将发售中文版，具体情报现在还不能透露，请广大读者继续关注我们的杂志。



电视游戏业发展二十多年，总是有各种各样的新奇点子和创意加入进来使这个虚拟的世界更加精彩，比如双人同时游戏模式的应用、CG 动画的首次登场、主题曲的加入、触控机能等等，每一个新创意的加入甚至都可以改变接下来玩家们的游戏生活。本篇企划就是建立在任天堂新近在游戏中引入的“攻关向导机能”的基础上制作的，而本篇的形式经笔者考虑后也决定抛弃传统的各种“辩证”长篇大论，请来了三个 UCG 的老朋友送上三个小故事。内容方面如同副标题，是对这个机能应用到游戏中后玩家生活甚至游戏中角色的“生活”的一些猜想，当然，是“无责任猜想”，因为为了“做效果”，这几个朋友的文字都有不同程度的夸张，各位看官千万别较真儿（笑）。

关于这个“攻关向导”，玩家之间可以说争议不小，从小成群结伙在电视机前研究各种游戏攻关方法的老玩家们大多对此不屑一顾，这其中有一部分已经成为国内游戏圈杂志与各网站的攻略制作人，根据笔者的接触这些人甚至非常反感这个功能，因为这个玩意儿很有可能抢了他们的“饭碗”；而一些平日闲暇时间喜欢用游戏来消磨时间，随便玩玩的玩家则对此大声叫好，因为他们可以不用再在玩游戏之前先要打开电脑找到相应游戏的攻略网站或从已经堆了一书柜的杂志中费很大劲找出“第 XXX 期”，然后才安心地打开主机。

眼下第一款加入这个机能的游戏《新超级马里奥兄弟 Wii》已经发售，从游戏中的实际运用我们得知——玩家要在同一关连死 8 次之后，这个机能才会开启——这也是很有难度的，然后就会有系统控制的路易帮你演示行云流水的过关操作，而除此之外，玩家还可以通过花费游戏中得到的金币购得一些涉及隐藏要素和极限通关等内容的向导内容。由此看来，目前这个功能还不是十分“过分”，也就是影响游戏体验和乐趣。

到底这是游戏者的黎明还是黄昏？我们且看它接下来如何发展。

特别企划 SPECIAL FEATURE

老兵的黄昏

——游戏“攻关向导”机能猜想

策划 白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠

[崩坏的浪漫]

■文 白野威

这是一个关于“游戏攻关向导”的故事，其实周闲在写下这个故事的时候脸上带着苦涩的笑意。

作为正常的青春期男性，脑海里肯定存在一些核心问题。

比如，怎么样干倒最喋喋不休的娘娘腔人夫老师，怎么样在路上不被高年级的不良少年围追堵截勒索敲诈，以及，怎么样去赢得一个妹子的心。

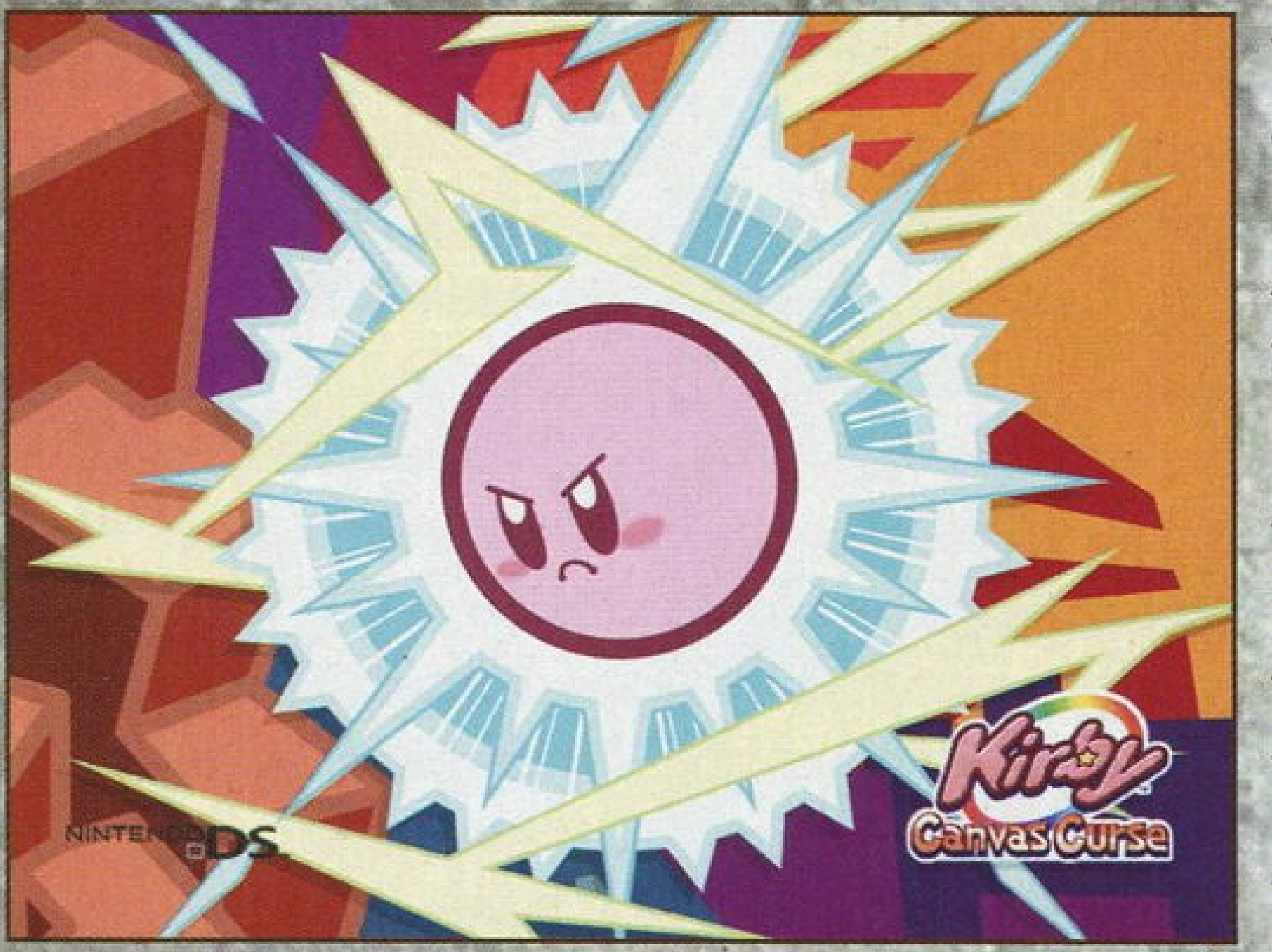
如果说前两者可以通过量的积累达成的话，那么最后一点无疑是在所有青春期少年（只要不是死基佬或者还没开窍的呆木头）“必须完成的事情”记录本上难度排名第一的 SS 级任务。

当然周闲也不例外，他最近迷恋上了一个女孩儿，在隔壁班。

其实周闲完全是凭借第一眼的印象喜欢上她的。“一见钟情这种事情就是瞎胡扯”，这是他老爹趁着微醉咬牙切齿跟他讲的一句话，不过真正遇到的时候，没办法也还就是



▲在喜欢的女孩儿面前表演一下高超的游戏技巧，相信是每个男玩家都幻想过的事情。“超级攻关向导”帮您实现！



▶2D横版卷轴动作游戏，最古老也最要求操作的游戏类型之一，比较适合“超级攻关向导”功能的实现。

没办法。他还记得那个下午阳光的温度和风的触感，周遭场景虽然已经在时光流逝中渐渐变得模糊，但是那道侧影依旧清晰一如当时。

周闲经常会找几个兄弟一起从走廊这一边疯到走廊那一边，在教导主任的咆哮之下飞奔，不过为了看一眼。在被所有熟知的人查知他的异常之前他根本已经将那个女孩儿的身形烙印于心，以至于一个背影也能让他分神驻足。

“靠，你小子够了，不就是把妹吗，要不要哥儿几个给你出谋划策？”周闲的同桌迟维对他的缩卵行为表示严重的无法理解，拖了椅子过来坐到周闲跟前。

“是哦是哦，那女生我知道的，张欣么，是长得很可爱，还挺受欢迎的，就是性格冷了一点。”听到迟维这边的动静，何少良围了过来，表情一副和他斯文面孔不衬的猥琐相。

“你们够了吧……”周闲心中有些不舒服，不过转念一想又问：“要真的想接近她怎么办？”

“简单啦妹子都喜欢成绩好体育好的类型，你看要不要走这种风云人物路线？”何少良觉得自己的意见受到了重视，跟着来劲了。“你觉得他靠谱么？怎么看怎么都不像……哎你别打我我说的可是真话！”周闲用肘部使劲在迟维背上杵了一下。

“不然就这样吧，作为一个宅你也就能玩玩游戏了……”迟维揉着自己的背表情复杂地丢了这么一句话。

周闲豁然开朗，好吧，玩什么游戏呢，RPG还是AVG？简单一点普及如《马里奥》复杂一点深沉如《辐射》、《使命召唤》？可爱一点如《星之卡比》或者恐怖一点如《寂静岭》？抠了半天脑袋之后的周闲感觉自己都要爆炸了。

不过周闲也挺佩服迟维和何少良的，这两个一向看上去比较不靠谱的家伙居然真的用不知道什么奇特的方法从女生那边套出了她的手机号码，然后乱七八糟一顿搅和之后也算真的和她认识了，当然是一边都三个人，三男三女一起玩儿的模式。

包机房和游戏店里的空气都不怎么样，周六下午周闲还是努力找了个环境比较好的店进去占了个通风的位置，然后一行人过来玩游戏。张欣就站在他身后，淡淡地说一些比如“这是游戏机吧？”“我哥哥也有一个”“我还第一次来这种店”之类的话，周闲心里就随着她言语的轻重起伏不停打鼓，到最后他坐上板凳努力镇定邀请她来看他打游戏的时候冷汗都快滴下来了。

嗯，游戏的细节已经记不清楚了，虽然在盛情邀请之下张欣仍然表示先看他打打看，周闲就找了最近练习较多的游戏出来，在众人的起哄之下选了最高难度。开始都还顺利，不过后来不知道是不是紧张情况愈下，周闲嘴角绷紧，偷偷瞄了张欣一眼，发现她不为所动的眼神更是斗志衰败。迟维拍他肩膀：“按下R2和○键，连续两次就可以启动游戏向导模式了。先凑合着用吧。”周闲迟疑了一下，照他所说的做了。局面瞬间变得豁然开朗起来，行云流水的操作和美妙的场景切换让身后的几个同学之中爆发出赞许，周闲手上依旧假装自己操作，然后看旁边的张欣，已经从淡淡的微笑变成了索然无味的表情。

终于在这一关末尾将异常“艰辛”的BOSS击毙之后，周闲如释重负放下手柄等待过场动画。而张欣问：“刚才左下角闪的那个图标，是写的guide？”周闲愕然，“嗯，谢谢你的表演。”

也许只是选择了不当的方式，但一切已经不能回头。

游戏文化 特别企划

[哥玩的真是寂寞]

■文 黑翼天使X（levelup.cn）

2009年10月XX日

“好球！”我和B君在游戏店正在切磋“实况”，伴随着B君的进球，身后突然响起了A君的声音。

“你这家伙怎么才来？自己吵着踢球结果还迟到这么久。”我冲着A君嚷嚷了几句。

“还踢球？切磋切磋《街霸4》吧！”A君真是出了名的忽三忽四，不过结果是无论什么游戏都玩个半瓶醋的水平。

“你们俩小声点吧，别影响到其他顾客了。”B君放下了手柄，无奈的说道。

“不好意思啊！老板！”A君立即向老板挥了挥手，假装道歉。

“哪里哪里！有你们这些人在这里示范，才能给我招揽生意啊！”老板抬头笑了笑。

切磋了几盘过后，A君突然又对着B君说道：“对了，那个‘魔女’我还是打不过去，你帮我过一下吧，我把存档都带过来了。”

“不是吧？上次B君不是给你演示过全BOSS打法了么，你还没通关呀！”我习惯性地挖苦了一下A君，这家伙真是太过于依赖B君了。

“那天我看得眼花，回去后全忘了！”A君说完吐了吐舌头。

“小事一桩，拿盘来！”常言“助人为乐”，其实经常帮别人过关的B君也是乐在其中。

“对了，今天看到一个新闻挺有意思。你们猜猜是什么？”看了一阵B君的演示后，A君似乎突然想起了什么。

“你就别卖关子了！”我不由得装出想揍他的样子。

“今早才看到的，说是任天堂准备出一个‘超级攻关向导’！”A君以得意地语气说着，仿佛这系统是他发明的一样。

“攻关向导？那是什么玩意儿？”被话题吸引的B君按下了暂停键，兴致勃勃的问道。

“顾名思义嘛！就是卡关了可以让这个系统代替你进行游戏！”A君俨然一副讲师的语气。

“切！我还以为是什么好东西呢！”我一听到这功能就立刻失去了兴趣。

“反正这功能对我没什么用，都能代打了自己还玩什么？”B君同样一副事不关己的态度。

“哎，你们俩真是没有同情心啊！有了这系统，说不定‘忍龙’的超忍难度我也能通关呢！”A君已经开始打了幻想。

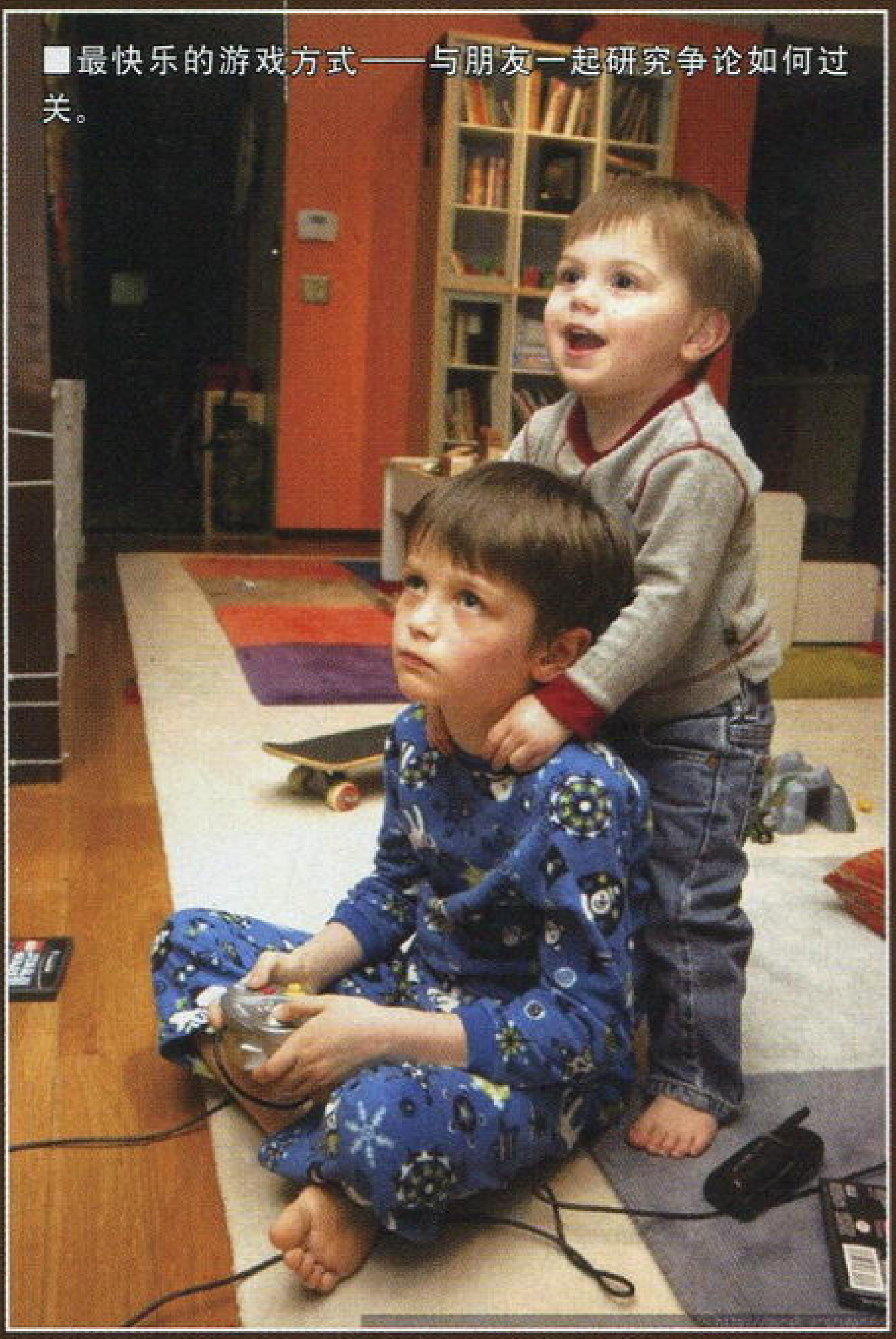
“你过超忍的话那得来个‘全程攻关向导’吧！”我忍不住又挖苦了一下A君。

“哈哈哈……”三人大笑。

“你们小声点！”这回老板真的来气了。

2012年10月XX日

转眼3年过去了，在这个时代，“攻关向导”几乎融入



■最快乐的游戏方式——与朋友一起研究争论如何过关。

了大大小小各类题材的游戏。如今A君的游戏生活改变了很多，上一次通电话时只听到他说把《忍者龙剑传Σ3》通关了，然而话语中却没有丝毫喜悦感……那个经常打电话问我该如何过关的A君不见了，那个经常缠着B君给他做游戏演示的A君不见了。"多亏了这个攻关向导啊！"我不禁有些感慨。因为自从有了这个系统以后，A君至少可以独自享受以前那些望而生畏的游戏了，这应该是个好事吧？不过不知为何，我们三人聚在一起打游戏的日子却越来越少了。

望着家里漆黑的51寸等离子电视，我百无聊赖地挑了一张游戏进去玩玩。本来也是坚决不利用"攻关向导"的我也不知在何时终于妥协了。如今不仅是卡关时可选择"代打"，甚至连寻找游戏的隐藏要素都可以利用"代打"，只要你愿意，攻关向导几乎可以帮助你100%完成游戏的全部要素。以前我经常抱怨某某关卡设计真糟糕，经常唾骂制作人脑子是不是有病，甚至还气得摔手柄……而如今我却很难从游戏中感受到喜怒哀乐的情绪，稍微遇到点挫折，我就交给"电脑"处理了。代入感、互动性——这些本应是游戏魅力的东西对我来说俨然成为一张白纸。

深夜，我起身去冲咖啡。搅拌着咖啡的同时，我不禁陷入了沉思。这样下去显然不能称之为"玩游戏"，究竟是我自己选择了堕落？还是有人设计出了一个容易让人堕落的系统？当我走回电视机前时，又一个白金奖杯解锁了……

2014年10月XX日

望着游戏机上的一层灰，我突然觉得差不多该告别游戏了，于是带着机器去游戏店碰碰运气。

"嗨！好久不见！"没想到一踏入游戏店的大门，老板先向我打了招呼。大周末的店里却空荡荡，真是冷清得可以，怪不得老板还有这种闲工夫。

"哎，别来无恙。今天想问你收不收机子，都几个月没怎么碰。"我开门见山的说。

"你饶了我吧，现在我这店是天天亏本，哪还敢收二手机器啊！"说完老板叹了口气。

正在这时，B君进到店里，我俩也是很久没见，于是便开始闲聊。B君可以说是目前我认识的玩家中，惟一不依靠任何"攻关向导"的人了。

"说起来，自从这个'攻关向导'风靡以后，貌似咱们聚在一起打游戏的机会就越来越少了啊。"谈了几句，我无意中又扯到了这个敏感的话题上。

"别提了！什么'攻关向导'！不就是个官方傻瓜金手指吗？这和调代码开无敌、开隐藏要素有什么不同？"B君突然就火冒三丈。

"对！对！话说沾上这系统后想戒都戒不掉！"老板突然从旁边插了一句。想想之前的我和现在的A君，此话的确不假。

"算了，今天难得俩人碰到一起，踢会儿球吧！"感觉越扯越远，我急忙转移了话题。

"来吧，好久没看你们踢球了，今天我当裁判。"老板开玩笑般地抢着替B君答应了下来。

"哈哈哈……"久违的大笑声再次回荡在店里。

事后我不禁反思：所谓"攻关向导"，其实不就是阻碍了这种交流的乐趣吗？当人们觉得一切可以交给电脑处理的时候，自然不会再去思考游戏本身的设计，不再与其他玩家探讨、争论游戏的内容。虽然厂商总是把"自愿"两个字挂在嘴边，不过请扪心自问，你真的克服了自己的惰性了吗？



▲不知道习惯了"攻关向导"之后的你过关时是否还有如此的表情？

[Good God]

■文 好皮

众神之主宙斯正坐在王位上沉思。自从那个光头给神域带来的动乱将他的统治彻底动摇了之后，宙斯发现下面的一个神二个神都开始像浇了大粪的庄稼开始蠢蠢欲动。自己的老婆已经被证明是个欲求不满的更年期怨妇，波塞冬和哈迪斯两个兄弟早就露出了他们觊觎大地统治权的野心。这些都不过算是家事，蜜枣大棒就可以轻松解决，至于手下那几百个尸位素餐的国家公务员，平时一杯茶一



Kellee Santiago，ThatGameCompany工作室的联合创始人和总裁。他将这个超级攻关向导功能称为一种"有潜力的解决方案"。他认为这个功能或许将帮助开发者们解决一个越来越困扰业界的难题：怎样才能让一款游戏同时满足核心和轻度玩家的需要？然而，这种潜力也伴随着担忧。

"针对这个（超级攻关向导），我听到过很多来自核心用户群的批评。大家认为厂商们为了吸引更多用户而过度了弱化游戏的挑战性。这让我想起了看恐怖电影，当遇到真正吓人的部分时，有人却宁愿闭上眼睛堵住耳朵。"Santiago继续解释道："就我个人来讲，我不明白为什么会有人这样做，因为我去看恐怖片就是为了被吓。但事实上确实有些人喜欢叫上朋友一起看恐怖片，这样他们就可以'骗'自己跳过那些真正吓人的部分。所以，具体到游戏用户，可能也有喜欢高难度游戏但愿意跳过对技巧要求较高部分的互动体验的人存在。"

不过他认为类似这样的向导功能，其影响不仅仅针对用户，也关系到整个业界，因为它"可能会导致游戏设计者和玩家变得懒惰"。有了这个系统，开发者可能不会再去深究游戏设计上的细节，不会再去努力探索如何将挑战的乐趣更好地传递给玩家，而是通过生硬的演示来告诉玩家：下个路口你该向左转。



▲连续死8次没有过关也是很难的



本书都能在沙发里躺个千儿八百年，一到关键时刻就拉稀摆带连个人类都战不过。不仅如此，在本人都被人类给痛殴一顿之后，宙斯深深感到自己的权威受到了极大的、不可挽回的破坏，因为，是个人现在都敢抄把锄头向奥林匹斯山上冲，要不是奥林匹斯机关重重守卫森严……介个（编者按：本篇中宙斯以及其余神明都是天津血统），可究竟如何是好啊……

“报……报告大王！”赫尔墨斯屁滚尿流地冲了进来，“又有一个疯子冲上山来了！”

“大王你妹！叫我神主！”宙斯一脚踩在赫尔墨斯脸上给他添了个脚印，“说，冲到哪儿了？”

“已经……已经到达神殿门口了！”赫尔墨斯说完不等宙斯有所反应就连滚带爬地逃走了，临走前还不忘丢个闪光弹然后开潜行。

宙斯已经顾不上开反隐形再去踹赫尔墨斯屁股了。“阿瑞斯，阿瑞斯何在？？”

“啊呜……爹，俺在介儿！”

“你他 X 怎么当国防部长的？人都杀到家门口来了你还在吃香蕉？香蕉你个巴拉啊！”宙斯将本想印赫尔墨斯屁股蛋的鞋印扣到阿瑞斯脸上，“你妹妹雅典娜呢？她不是最喜欢打架的么？”

“介个……啊呜……雅典娜一听到消息就带着她的保安队下山去拦截了。”

“哦，呵呵，不愧是老娘亲自爆头生出来的好女儿！”宙斯满意地点了点头，“哎不对，人不是都冲到神殿门口了么？”

话音未落，只见一道黑影从神殿门外飞进来撞破好几根立柱最终没进了厚重的石墙，紧接着三四个黑影又重复着前辈的轨迹给神殿添加了几根断柱和墙洞。不等阿瑞斯溜到门口，一阵乒乒乓乓的打杀声又把他给吓了回来，却见一个农夫打扮的人手执一把折凳正跟雅典娜一面缠斗一面朝着宙斯的王座杀将过来，后面是舞枪弄棍张牙舞爪的阿波罗、阿尔忒，再后面是阿弗洛狄忒阿特罗波斯等一干女眷，已是衣冠不整神志不清在神殿前的石阶头上突然上横七竖八、七仰八叉躺作一堆。

宙斯定了定神，趁那个身份不明的入侵者还没发现自己一个箭步躲到了桌子下面，用千里传音的神力对赫尔墨斯下达命令：“赶紧的，让赫拉把俺那个黑匣子传送过来！”

话音未落他就感到自己的屁股上火辣辣地被踹了一脚，紧接着一个破公鸡嗓子在背后响了起来：“泥揍四揍四吧？嘎们皂泥老半天了，粗来！（你就是宙斯吧？我找你好半天了，出来！）”

宙斯战战兢兢地从桌子下爬出来，期间因为那厮等得不耐烦又踹了两脚，以至于宙斯爬出来后忍不住想高歌一曲费玉清版菊花台。

“英雄且慢！”宙斯急中生智用高呼停住了已经揍到自己面前的折凳，“英雄！请问你究竟在何处习得如此高深的武功？凡人的力量怎么可能通过神设立的结界？凡人的智慧怎么可能通过神建造的迷宫？”

“噗哈哈哈哈哈哈啊哈哈”那大汉豪爽地大笑起来，震得残垣断壁上又落下许多灰尘，“俺们介四天生神力无师自通，不就几个破机关嘛，还能难住咱大老爷们儿？呱哈哈哈哈哈哈哈哈！”

宙斯见此人不过一介胸无城府的武夫，心中放心了一大半，再看丫的好像沉浸在胜利到来前的喜悦中，这生死攸关的压力一去，脑子立马活络了起来。掐指一算，黑匣子已经被那个黄脸婆传送到座位下面了，不过自己现在被那大汉一脚牢牢踩在地上，实在没那个胆子动哪怕一根小手指头。

“介个……英雄，您说您这力拔山兮气盖世的气概，干嘛跟咱为人民服务的勤务员过不去呢？有道是时不利兮追不逝，您看要不我跟人事部那边打个招呼，到阿瑞斯那儿去直接上正部级？我看行，依您这业务水平肯定能顶起一片天。”

“你他 X 少拿介些个浮云来骗俺们！”武夫抬腿一脚踢在宙斯肋骨上疼得他在地上滚了无数圈，“俺们专门买的正版还多付了 10 美刀哪！个破浮云就能骗了老子啊？不行，非把这里拆了不可，正版啊！10 美刀啊！啊啊啊啊！”

男人一边吼叫着一边举起手中的折凳开始像拆豆腐渣工程一样拆起了神殿，一根根几个人都抱不过来的柱子如同火柴棍一般呼喇喇似大厦倾。宙斯见势不妙，强忍着疼痛滚到王座下面躲闪铺天盖地往头上砸来的板砖和鹅卵石。

“我是天字第一号的大牛人！颤抖吧，众神！颤抖吧，神主！呱哈哈啊哈哈！”

宙斯正手忙脚乱地拨拉着砸到自己头上的碎砖块，灰尘呛得他都快喘不过气来了。四处乱摸的手忽地摸到一个硬盒子，他脑子里一个激灵：“哎呀妈呀，咋把这物件儿给忘了哪！”三下五除二打开盒子，里面只有一个通红的按钮，旁边写着一行英文字母：PAUSE

世界一下子就停住了，就连半空中的瓦砾都悬浮在原处不能动弹。宙斯战战兢兢从椅子下爬出来，对着眼前那根差零点一秒就砸到自己身上的断柱倒抽了一口凉气，然后便蹭蹭蹭蹿到定格了的大汉面前，啪地一个接一个嘴巴子扇了下去：“正版是吧？10 美刀是吧？逗你玩儿你还给脸不要脸是吧？……哎哟……！”

胸口的一阵刺痛疼得他弯成了九十度……

You are god, but not that god.



曾撰写过多本关于游戏的专业书籍的佐治亚科技大学的副教授 Ian Bogost 认为，现如今的游戏太长也太复杂，而游戏用户群的空前扩充则令核心玩家和轻度用户之间的需求差距越来越大。因此，许多开发者开始试图通过缩短游戏流程降低游戏难度来解决这一矛盾，各种各样的休闲或是迷你游戏也随之应运而生，这一点在 Wii 和 NDS 上体现得尤为显著。

然而 Bogost 表示，类似这样的游戏，没办法像过去的传统游戏一样提供有深度的游戏体验或是讲述较丰富的故事情节。降低复杂程度的方法虽然看起来简单有效，但实际上无异于放弃电子游戏作为一种独特娱乐媒介的关键特色，也就是我们通常说的“互动性”。对此，Bogost 教授也提出了疑虑，他说：“我认为这样的动态难度调节会从整体上破坏游戏的艺术性。随时随地为玩家提供他们想要的东西，最后带来的只能是千篇一律和乏味无聊。”

胜负师：都说国产动漫如何如何，其实也有做得成功的，比如在低幼市场红得发紫的《喜羊羊与灰太狼》，其故事模式也就和我们小时候看的《蓝精灵》差不多，灰太狼相当于格格巫（都还有些发明创造，灰太狼总体来说属于高科技犯罪份子，但智商又偏低），羊村村长相当于蓝爸爸，角色之间大都能对应起来。究其成功之处，想必还是角色形象比较可爱（除了灰太狼的老婆长得寒碜了点儿），故事中又没有生硬的说教，孩子们乐于接受。而且在周边产品的开发、角色形象的授权使用上也有独到之处，增加了知名度和利润来源。这种运作模式无疑是成功的，给那些所谓高投资、大制作的“经典名著改编大型动画连续剧”上了生动的一课。

《变形金刚2》抄袭《街霸IV》？

多边形 提供

看到这个标题是不是把你吓一跳？一个科幻电影怎么会抄袭到一个格斗游戏头上？嘿嘿，这算是标题党了一回，个中细节请听我慢慢说来。

话说拿到《变形金刚2》的蓝光碟之后，除了反复观看正片中擎天柱大哥在丛林里一挑三的精彩片段之外，对于花絮碟中有关特效制作的部分也没有放过。其中有一段花絮专门介绍了这段丛林大战从开始设计到最终成品之间发生的事情，中间播放了一段最初的概念影像，特效导演用最简单的建模和动画向总导演迈克尔·贝介绍这段丛林大战的制作理念。不过看着看着，笔者忽然觉得这段影像有点似曾相识，但是又说不上来在哪里看到过，当看到最终威震天向擎天柱踢出那一腿的时候，笔者突然就发现，这不是《街头霸王Ⅳ》最初公布的时候，隆与肯对战的镜头么？

于是赶紧从硬盘里找出当年那段影像，仔细对比一看，发现果然如此，整个概念影片的格斗动作借鉴了不少隆与肯的格斗片段，并且都是在丛林里发生的打斗，原来这位特效导演也是游戏迷啊！口说无凭，大家还是来看看下面几张对比图吧！（当然，最终的成品可不是这样的。）


变形金刚 2


街头霸王IV


变形金刚 2


街头霸王IV

当猎人遭遇抱枕……

九兵卫 提供

以勇猛与力量征服凶暴怪物的猎人们，遇到“宅气”十足的抱枕会是怎样情形呢？想必一定会有非常强烈的不协调感吧。不过如果抱枕是可爱的电龙造型的话，那就另当别论了……

这几年 Capcom 以《怪物猎人》为主题推出的周边数不胜数，而近期推出的这款搞怪的电龙抱枕，又再一次吸引了猎人们的眼球。抱枕长 105cm、直径为 28cm，除了将电龙极具特色的血盆大口完美还原以外，尾部的吸盘也做得极为精致，翅膀和双脚还以立体的形式予以了展现。更绝的是，猎人们如果使用抱枕附带的特制毛毯将“电龙”的头部裹住，还能模仿出电龙受到部位破坏后的姿态，真的很有意思！



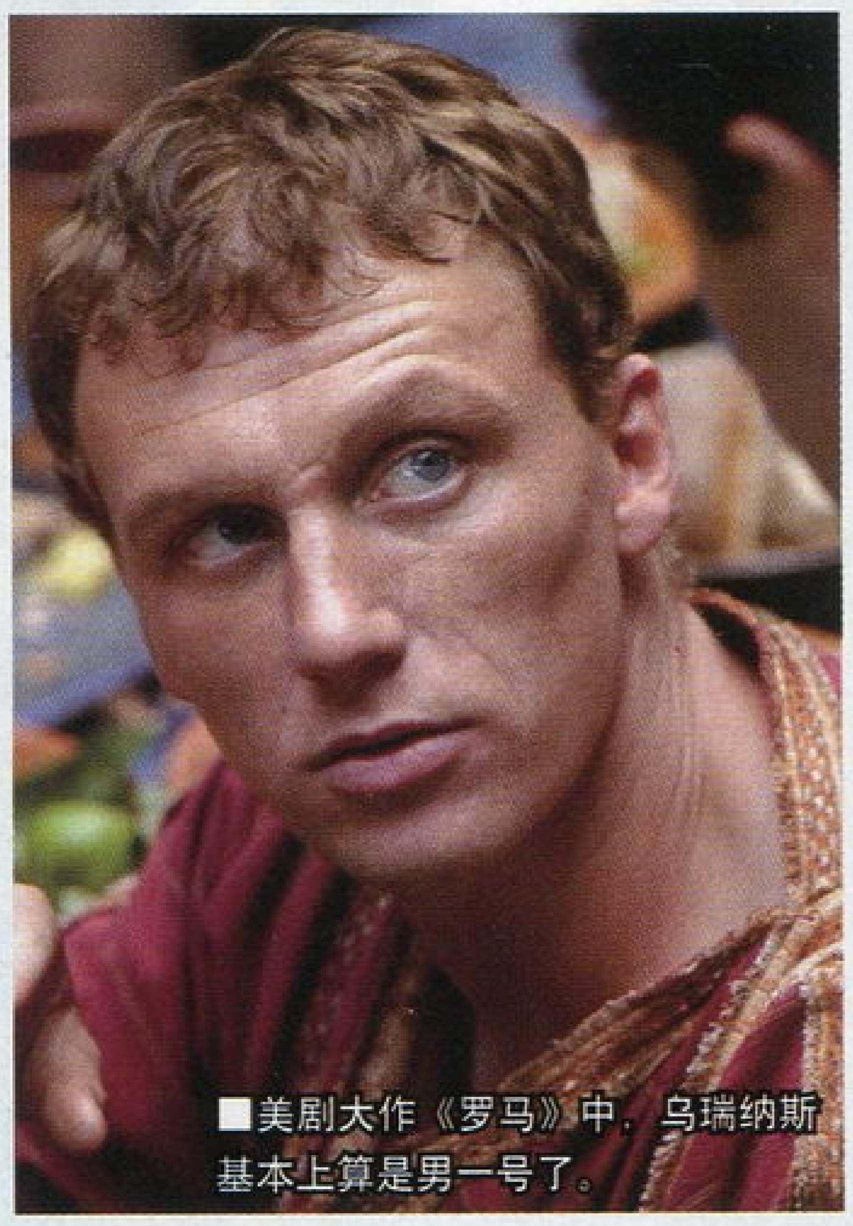


《罗马》英雄的《现代战争2》

Gouki 提供

《现代战争2》除了大场面的现代化战争，给人留下深刻印象的当然就是其中那些英勇的战士们，而 SOAP、GHOST、PRICE 上尉他们个性鲜明的口音也让人过耳不忘。不查不知道，一查吓一跳，原来 SOAP 的配音演员还真是大有来头。

SOAP（MacTavish），地道的苏格兰口音非常有特点。为他配音的是凯文·麦克基德（Kevin McKidd），他的大银幕作品不多，比较著名的有《猜火车》；近年来在电视剧领域建树颇多，比如 HBO 频道大制作的《罗马》、《时空旅人》、《实习医生格蕾》等，而《罗马》作为他的代表作，成功饰演了古罗马帝国军人卢修斯·乌瑞纳斯忠诚、英勇的形象。也许他的名字你并不熟悉，但看到他的照片也许就会想“哦，原来是他”。


■美剧大作《罗马》中，乌瑞纳斯基本上算是男一号了。

《铁拳》拆投速成班免费课程

胜负师 提供

“朋友，你还在为玩《铁拳》时的拆投而烦恼吗？还在因为被投技流玩家打得体无完肤而拍大腿吗？请快加入《铁拳》拆投速成班的免费课程吧！只要您每天坚持练习半小时，一个疗程……我是说学期之后，保证你对投技的免疫力大增，任你是左投、右投、双拳投，都能一一化解。”

言归正传，喜欢《铁拳》的玩家应该看过不少高手之间的比赛，他们的拆投率非常高。这里我们先来复习一下《铁拳》的拆投规则：使用左投时，角色会先伸出左手，右投则是右手在前，双拳投是双手同时伸出，对应的拆投方法只有三种，按左拳、右拳或双拳同时按，只要能看出对手角色的手形，并在第一时间按下相应的拆投键，便可成功拆投。拆投反应的难点在于角色在左侧和在右侧时，左右方向是相反的，看手形拆投的方法对于左右方向要有即时的判断，但练就自然反应之后，是可以拆解大部分投技的，你的对战水平也会上一个台阶。当然，你也可以碰运气拆投，但这样成功率一般也就是 33% 左右。

了解了原理，就差强化训练的方法了。国外有爱的玩家已经为广大《铁拳》玩家准备好了，这个网址 http://tekken.reepal.com/index.php/tbt#help 是一个拆投练习的迷你游戏，游戏画面中的角色一会在左，一会在右，随机使用三种投技，按 1 是拆左投，按 2 是拆右投，1 和 2 同时按是拆双拳投，练习模式没有命数限制，正式玩有 5 条命，失误 5 次就 GAME OVER 了。每天玩上半小时，坚持一段时间，相信很快就能看到练习的成果。



▲成功拆投，画面会闪绿光，失败则闪红光。

勇者的地图传说

晴天 提供

最近相信不少玩家都玩到了《勇者斗恶龙Ⅸ》的民间汉化版，在突破语言障碍后不知道大家是否从简单却深刻的剧情中获得感动了呢？呃～当然这次晴天的重点并不是要和大家讨论本作的汉化版，而是要向大家介绍一位因为本作在日本本土小有名气的普通玩家，要问他出名的原因是什么？答案当然不是第一个排队买到本作的玩家，或是第一个将本作通关的玩家，他的过人之处用一个关键词来概括就是“藏宝图”。

凡是对本作有爱的玩家一定都在“藏宝图”这个无底洞上花了大把时间，除了挑战隐藏BOSS完成道具收集与合成的伟大目标外，合理利用藏宝洞穴的特性快速练级或赚钱同样是不少玩家乐此不疲的地方。这位以まさゆき（游戏中角色的名字）自称的玩家最强大的地方就是发现了一张神奇的“藏宝图”，这张地图的15F只会固定出现金属史莱姆王（メタルキング）这一种敌人，成为了整个游戏最极品的练级地点。一个1级的角色在这里升到99级大约只需要3个小时左右的时间，最后再通过反复的转职和转生，最菜的菜鸟也有可能在一天的时间内组建出比玩本作数百小时的玩家还要强大的队伍。起初まさゆき只是在自己的BLOG上公开了自己的这个“意外发现”，随后在很多慕名而来的网友要求下，他便开始在日本的一些主要街道通过“擦身交换”的方式将自己的这张“藏宝图”分享给其他玩家，甚至还有电玩店在得知这个消息后，邀请他进驻到店铺为购买本作的玩家免费提供这张地图，成为了促销本作的一个全新手段。


▲まさゆき长得很书生气。



▲这就是传说中的练级圣地！

近期日本知名的电玩杂志也专门针对这个特殊的现象对まさゆき进行了专访，在交谈中まさゆき表示自己的确没想到会以这样一种方式成为“名人”，就算是现在在搜索引擎中输入“まさゆき”并搜索都会发现接近60万条有关《勇者斗恶龙Ⅸ》的结果，其中的大多数内容是很多玩家在得到这张地图后，在自己的BLOG或论坛中表示对まさゆき的感谢。最后在这里也告诉大家一个好消息，本期的光盘中晴天将特别附送自己的游戏存档，其中自然收录了这张“传说中的地图”，如果大家还想发现更多的惊喜，那就赶快仔细阅读光盘中的“存档使用说明”吧（笑）！

游戏文化 多边共享区

世界上最大的乐高马里奥

炎骑士 提供

也许很多人跟我一样，如果只看标题不看图，都会觉得这个世界上最大的乐高制马里奥应该有差不多像前段时间展出的等比例大小高达那么巨大。然而现实却与我们的想像相差很大。事实上，它的确也是原身等大——矮胖矮胖的身材，估计只有差不多1.6米左右。相比之下，在它脚边的乐高制路易就小得多了，果然主角和配角的待遇就是不一样啊！



内测活动逐个数 惊喜好礼送不停

继上次为各位玩家报道了2009年中国国民网游《龙》于十月开启不删档内测的相关情报后，本次我们将带领大家继续了解内测中最具吸引力的内容：固定活动。通过完成这些任务，玩家不但可以在大地图上从随机出现的NPC处获得梦寐以求的珍品，还能赚取更多经验、道具与金钱，对于想在游戏中成就英雄梦想的玩家来说，怎么能错过这千载难逢的机会呢？

英雄乱舞

活动时间 每周六晚20：00，持续1小时

活动地点 涿鹿黄帝城

活动内容 活动中玩家的报名队伍以六人组队为基本参加单位，并根据等级分到“侠客”（40–59）、“豪杰”（60–79）、“英雄”（80–99）、“天下”（100以上）四个组别参加对抗。活动结束后除了丰厚的金钱奖励，还可以使用英雄值兑换实物奖励以及酷炫称号。



星宿下凡

活动时间 每天13：00、16：00、21：00开始，持续1小时

地点 除新手村与副本以外所有大地图

活动方式 在活动时间内寻找出现于各场景的下凡星宿，击杀后可获得金钱和经验的奖励，同时可掉落“星宿敕碟”物品，可用于在玄天龙城或黄帝城鬼谷子处换取各种珍贵道具。

烽火连天

活动时间 每周周一～五晚上19：00开始，持续2小时

活动地点 玄天龙城

活动方式 玄天龙城场景中将出现50只蛮族士兵，分为蛮族死士，蛮族刺客和蛮族妖师三种。击杀后一定几率可获得“蛮族密信”，使用它可领取三种活动任务中的随机一种，而“营救勇士”、“诱敌深入”、“烧毁军粮”难度依次降低，玩家可量力而行！

尘缘未了

活动时间 每天14：00、17：00、22：00开始，持续1小时

活动地点 凤翔地区

活动方式 活动中凤翔场景内将随机出现若干女娲元老，击杀其中的“战姬”与“仙姬”，或向“凤姬”与“凰姬”提交特定道具可换取经验、金钱以及“仕女图”的奖励。当集齐足够数量的仕女图可在凤翔鬼谷子处换取各种珍稀道具，如果你还意外获得各凰姬的“香烛”，再去拜访凤翔的凰姬雕像将有意外收获！

百晓生

活动时间 每周一～五12：30、19：00，持续半小时

活动地点 除龙隐村外所有城市内

活动内容 在指定时间内找到NPC百晓生，正确回答问题就有经验值奖励。



生肖传说

活动时间 任意时间

活动地点 除新手村外所有地图

活动内容 只要在游戏过程中获得物品“干支生肖谱”，即可寻找各处的“生肖使者”兑换奖励（兑换均有等级限制，且每天只可兑换一次）。另外部分“生肖使者”只在特定时间出现，请留意服务器的广播通知。

游龙戏凤

活动时间 每周一～五17：00，持续2小时

活动地点 涿鹿

活动内容 活动中黄帝城两处固定坐标会分别刷出龙飞与凤舞，其中女性玩家只能接受龙飞的所有任务，凤舞则对应男性玩家。随机任务都为收集道具，玩家需使用随机获得的可使用道具发现目标并击杀，当所有玩家的相关任务完成一定次数，还会触发“抛绣球”事件！

三毒心魔

活动时间 每天14：00、21：00，持续1小时

活动地点 武夷

活动内容 活动中服务器会在策划编辑的固定地点分别刷出“嗔念心魔”、“痴念心魔”、“贪念心魔”三个BOSS，同时服务器会播放全服公告。当痴念心魔、嗔念心魔、贪念心魔全部被击杀后，武夷场景明镜台附近将会出现新的NPC净禅使者，与该NPC对话可进入特殊副本净禅佛界，寻觅无上法缘！

REVIEWED BY | 雷电

热血推荐

DiRT 2

游戏时间 **60** 小时以上



DiRT 2		Codemasters	竞速
多机种	尘土飞扬2		美版
	2009年9月8日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分

26 满分 **30**

命悬一线的快感刺激着所有的车手，相比1000马力的公路赛对车辆本身性能的追求，拉力赛则更追求对环境的征服。

游戏界向来不缺少竞速游戏，大环境下，公路赛仍旧是主流，各种模拟真实或追求爽快的公路赛竞速作品活力十足，驾驶贴紧生活的真实车辆在充满人类生活气息的城市街道或在各种专业赛事中频繁出现的实存赛道上奔驰的乐趣吸引着大部分人的视线，而拉力赛自然成了竞速游戏中的另类作品，这原因不外乎拉力赛本身的题材较之公路赛受众面窄、上手难、在游戏中实现高拟真度难这三方面。

场景美不胜收

极限运动游戏随着滑板、滑雪等游戏的持续出现，越来越受到玩家的喜爱，当大家更愿意、也更明白如何在极限运动游戏中寻找乐趣的时候，极限运动便显示出其非凡的气势。游戏包括风格迥异的9个大场景，山水甲天下的中国桂林、热带雨林中穿行的马来西亚、高速行驶在沙砾路面上的摩洛哥、地形险峻山崖陡峭的克罗地亚、英国伦敦大工业金属风格的巴特西发电站、日本东京色彩鲜艳的场地拉力赛举办地涩谷、空中飞跃的美国纽约、开阔俊美的犹他和地形复杂穿桥洞的加利福尼亚巴哈。

9个场景中分别有数条不同的赛道，适合各种赛事规则，制作的思路是先做好整个的场景，然后做好一整条点对点的长赛道，根据赛事不同进行截取和修改，比如多人同时出发的就要加宽路面。根据场景的性质，有些拥有点对点线型赛道和环形赛道两种，而有些则只有一种，最后的全部赛道数量是41条，但是要知道，其中很多条较短的赛道都是截取自长赛道，虽然配合8种不同的规则可以让这些赛道最大限度地发挥自己的能量，但是仍旧会让人稍稍感到重复。

不过赛道数量向来不是《尘土飞扬》的长项，赛道质量才是。游戏的画面非常漂亮，将这9个场景非常完美地表现出来，引擎的拓展能力让人惊异，不同主题的赛道都表现得韵味十足，其中最受国内玩家关注的自然是桂林赛道，中国字、中国式建筑、水田、长桥，漓江水面平静如镜，木船岸边停泊，高速驶过细长桥，一动一静，一种让人记忆犹新的冲击力。

另外一个让人感动到涕零的环节就是纪念科林 · 麦克雷的拉力赛事，这对于系列本身是一种无法割舍的情结。完成纪念赛事之时，屏幕上出人意料地映出麦克雷的笑容，然后是一段纪念他的影像，这是对拉力赛探索精神的最佳表现。

最直接的驾驶乐趣

本作最大限度地简化了车子的性能数据和车辆调校系统。通过急速、加速和可操作性3条性能指标选择车辆，每项指数分为10格，此消彼长，其实仅仅通过它们也是很难分出每辆车的高下的，根据自己的驾驶风格和战略选择合适的车才能在比赛中取得好的成绩。实际上，每种车中好用的总是有那么1、2辆，到线上模式看一看，大家选择的车子类型几乎相同，这让很多车子在游戏中后期没有什么用武之地。

打开调校菜单后，玩家可以看到6项可调属性，各5个档位，简单易懂的介绍让初级玩家也能根据自己的需要对车体进行调整，在颠簸的路面增加车身高度、在笔直的赛道增长齿轮比，转向不足时增强下压力刹车比重后移……简单的调整能对车体产生明显的影响，如果你不擅长测试，那么用本身的配置便能轻松体验驾驶的乐趣。

制作组的意图很明显，减少玩家在车辆调校方面花费的精力，将注意力更多地集中到驾驶的过程中，体验拉力赛的粗犷。赛事基本可以分为3种：尽量减少车体碰撞几率、单纯考验玩家驾驶技术；车手间有直接地冲突，在复杂的环境中变与周围的车手较劲儿，边冲向终点；单独行驶，依次撞毁摆在路面行进线路上的小障碍物。拉力赛自然是游戏的最重要内容，也是系列的传统项目，也只有这个模式才有辅助驾驶员的路况报告，凭借辅助驾驶员对弯道和路面的即时叙述，玩家将挑战曲折、漫长的拉力赛道上的各种扑面而来的棘手弯道，如果你听不懂路况报道，那么拉力赛的乐趣会有一定程度的减少，因为在数千米长的线形赛道上，你很难记下每个即将迎来的弯道是什么状况，看地图的话又将严重影响你的反应时间。

也许是考虑到玩家注意力集中的最长时间限度，游戏没有收入超长的拉力赛道，游戏中最长的赛道也能在5分钟之内完成，但是这5分钟是注意力高度集中的5分钟，为了玩家更专注，游戏不会在驾驶时播放任何背景音乐，你能听到的就是引擎声、碰撞声和呼呼的风声，选择手动档体验最紧张的驾驶感，在发动机不同转速下高低起伏的声线中寻找自己的档位，让其舒畅地鸣响。

征服弯道

公路赛上，精确的计算和良好的操作就可以让你的过弯完美漂亮，拉力赛不同于公路赛，车辆在沥青和沙砾的路面有着完全不同的行驶感，沙砾上的转向更加困难，车轮会不停地打滑，整个车身都会不由自主地转向过度，车手要面对的更多的是车体惯性、轮胎摩擦力和路面之间的关系，车手要紧紧把住方向盘，针对复杂的自然弯道，调整轮胎的角度，整个转向的过程就是在“转向过度、转向不足、过度、不足、过度、不足……”这样的一系列调整中持续下去的，直到找到正确的出弯角度，达到最好的出弯速度。当你找到那个劲道，能让离心力为你所用，能让转向过度成为你飘逸的筹码时，车子在发卡弯上划出漂亮的弧线，车尾腾起滚滚的烟尘，那便是“尘土飞扬”的极意。

水、泥土和阳光

新作中加入的水洼让整个游戏有一种重生的感觉，当然，这是建立在使用车内视角、允许水花打在自己的前挡风玻璃上阻挡自己的视线的前提下的。这自然增加了游戏的难度，前进途中，在水花中完全失去视线，车手在瞬时间失去视力，只能凭借感觉在道路上前进，第一次踏进水洼，你松开油门，让车子减速，以便更迟一些应付即将到来的危险；第二次，你尝试给那么一点点油门力道，你发现蒙着眼睛竟然也能勇敢踏出脚部；第三次……数不清第多少次，你满油门通过水洼，水溅起的花朵在你眼前绽开，你的世界从模糊中慢慢变得清晰，在这转瞬即逝的过程中，你保持着自己的速度，当阳光通过仍旧沾着雨刷擦掉泥水后留下些许痕迹的玻璃跳入你的眼帘时，你看到前方路途笔直，刚才的命悬一线，就是极限运动的真谛，在逆境中勇敢前行吧！



▲与环境融合的菜单别出新裁，在自己的拖车中选择各种赛事。



▲美丽的漓江。



▲水溅在车窗上的效果非常刺激。



▲丰富的赛事规则让线上模式充满乐趣，但是玩家间乱撞的情况严重影响了网战的乐趣。

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

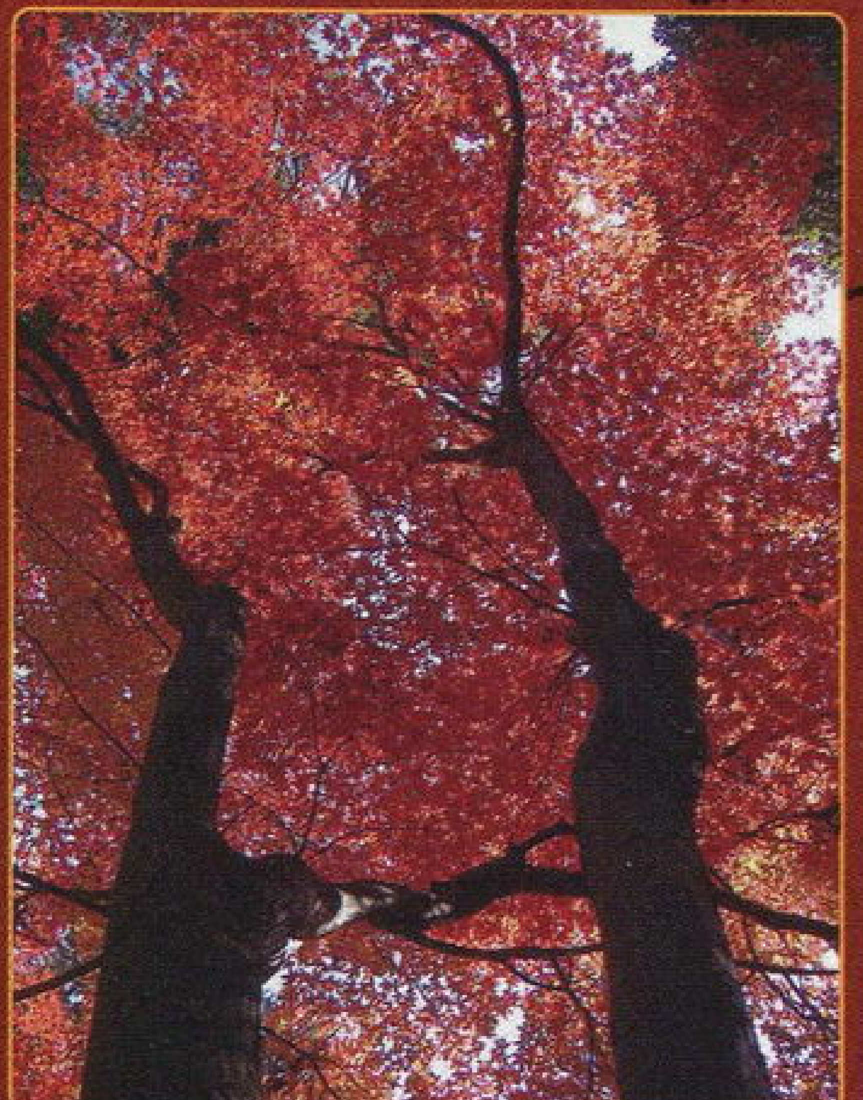
最近的天气冷得出奇，11月份明明按理应该是秋季，很多地方却已经下好好几场鹅毛大雪，让人觉得实在诧异。

也正因为如此，很多秋季特有的户外活动只能泡汤，例如秋游、赏红叶。不过事情总不是绝对的，就算天冷也有自有放松和消遣的方法，泡一把热水澡就是最简单快捷的选择。本期的"邪魔院"就让我们看看日本人在这方面的一些风俗习惯吧！



流行与时尚

秋高气爽赏红叶



说起红叶，咱们中国人并不陌生，不过在日本也同样有观赏红叶的习俗。和国内不少地方一样，从9月份开始，以北海道大雪山为首的日本各地也陆续进入观赏红叶的季节，通常这会持续一个月左右的时间。日本人将赏红叶叫做"紅葉狩り（もみじがり）"，每年一到秋天，人们就会以赏红叶为目的进行各种出游活动，这一点和日本人喜欢赏樱花是类似的。"狩り"在这里指的是凝视花草的意思，而并非狩猎。在平安时代，当时有将红叶树枝折断并拿在手里把玩观赏的习俗，于是到了后来人们就将赏红叶趣称为"紅葉狩り"。

日本最著名的红叶观赏地要数栃木县的日光市以及京都市内，每年到这里来赏红叶的游客也是最多。自然环境下的落叶树通常在山谷地带生长的比较多，因此每逢秋季，这里往往就能形成极为漂亮悦目的"红叶谷"。日本比较出名的红叶谷有北海道上川郡的红叶谷、千叶县市原市的红叶谷、兵库县神户市北区的红叶谷等等。

而提到红叶，很多人又会第一时间想到日本的古都——京都，因为这里的红叶相比而言更具有人文气息，也更具有历史性。穿插在寺庙和古建筑之间的红叶，总是会勾起人们对传统文化的无限思念与向往，这是秋季的日本所特有的文化符号之一。



豆知识

红叶狩 和刚刚提到的"紅葉狩り"不同，"红叶狩"指的是能的（日本传统曲艺）一首经典曲目。这首曲目由民间传说改编，以信浓国为背景、以驱鬼为题材，将一出由红叶引发的活剧以舞蹈和歌曲的形式加以表现，给红叶染上了一次妖媚的色彩。

鬼女"红叶" 在红叶狩中提到的驱鬼的故事，其主角就是平安时代一个化名为"红叶"的鬼女，她由于被迫害而移居信浓国户隐，后来为了争取权利而妄图集结军队上京造反，幕府派出武将平维茂前往镇压，虽然最初受阻，但平维茂受到托梦得到神剑，这才将充满怨气的女鬼"红叶"讨伐。

声优园地





要枚举最近一两年人气蹿升最快的女声优，户松遥绝对能算得上其中之一。在很多ACG作品中扮演了不少令人印象深刻的作品，尤其是《出包王女》和《神之少女》这两部。

去年刚刚年满20岁并从高中毕业的户松遥，真正踏上声优这一职业也才刚刚两年多的时间。活力系少女以及天真开朗的角色是她最擅长表现的类型，明亮清澈的声线可以影响周围的气氛。生活中的户松遥也总是喜欢将爽朗的笑声经常挂在嘴边，这也让她结识了很多同行的好友，花泽香菜就是其中之一。

游戏方面，除了前段时间给《偶像大师 深情之星》中的角色配音，户松遥还会在年底的《梦幻之星 携带版2》以及明年初的《战场的女武神2 高卢王立士官学校》这两部主要作品中给玩家带来精彩的演出。对此相信FANS也会充满期待吧！

东瀛采风

"汤"的学问

熟悉日本文化的读者一看标题应该就明白，这里要说的此"汤"非彼"汤"，日语中的"汤"指的是热水、洗澡水，因此所谓"汤"的学问其实就是说的日本的沐浴习俗。

日本传统的"汤"文化和温泉密不可分，是日本文化最具代表性的元素之一。我们通常在游戏或者动漫作品中看到的"钱汤"就是收费浴室，说白了就是公共澡堂。虽说是公共澡堂，但规矩可一点都不马虎，日本甚至还有专门的《公共浴场法》来约束，这在其他国家也是不多见的。

在日本，泡澡被叫做"風呂"（ふろ），通常都是先洗净身体再进入汤池泡澡，不然则会被视为对他人不礼貌的表现。相对传统的室内风吕，露天风吕显然更能体现日本文化。虽然露天的汤池大部分建造在温泉浴场内，但随着社会的发展，更多的露天汤池也出现在城市内的高档浴室、酒店或者旅馆中，方便了更多想要体验露天风吕的城市人。顺带一提，露天风吕的目的是为了泡澡时不会被闷热的水蒸气熏晕，而并非欣赏风景，这才是其受到大众欢迎的最根本原因。

很多人比较好奇日本有没有混浴的汤，答案是肯定的。不过这些混浴汤都会要求沐浴者身穿泳衣或者特制的浴衣方可入内，更衣室自然也是男女分开，这样符合现代人的观念，同时也不影响风纪。另外，日本的汤池通常都会每隔一天互换男女汤池的位置，大家如果有机会去日本，可不要因此而闹出笑话。（笑）



■"汤"是日本传统市井文化的一个缩影。

汤池的定番

（※注："定番"在日语中是惯例的意思。）

牛奶 喝牛奶不稀奇，但是当你刚刚从闷热的浴室中走出来，来上一瓶冰凉可口的牛奶，那一定是难以形容的享受。而说到牛奶，日本是个对牛奶非常重视的国家想必大家也早有耳闻，只不过在泡澡后喝牛奶主要还是图个爽快而并非为了营养。

浴袍 将和服的样式加以最大限度的简化，就能得到一件穿着极为方便的浴袍。和西方的浴袍不同，日本的浴袍都是宽袖的，系上腰带后行走不是太方便，只能以碎步前进。



■浴衣便是由最初的浴袍演化而来。

日语百科 肉まん【にくまん】——肉包；突っ込む【つっこむ】——冲进；吐槽；屋【や】——房屋；具有某种性格的人；やられる——被打败、被算计；及び【および】——以及；果たす【はたす】——实现、完成。

影漫搜查线

电影 MOVIE 漫画 COMIC 动画 ANIME 剧集 TELEPLAY

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜

文 佐伊 编 玛娜



美剧大闯关

佳作是如何炼成的

每个美剧迷大概都曾为了喜欢的剧集尖叫过：为了狐狸河监狱中Scofield寒光一闪的眼神，为了House医生充满邪气的一笑，为了《X档案》中一大段听也不听不懂的高级理论，或者……whatever，你至少惊叹过，抱着脑袋，大叫一声：“太强了，他们是怎样做到这些的？”

确实，面对不断给我们带来惊喜的层出不穷的新剧，我们不禁要问，到底是怎样的程序制造出了无穷无尽的精彩电视剧？同时，我们也会借由本文向大家推荐其中部分值得关注的代表作。

在工业化的电影制造领域，美国电视剧的成就已经超越了好莱坞的大多数电影。有人断言美国电视剧正处于一个难得的黄金时代，电视剧工业给予创造者更多的自由，而这种情况在好莱坞是几乎不存在的。

STAGE 1 喝着咖啡拍美剧

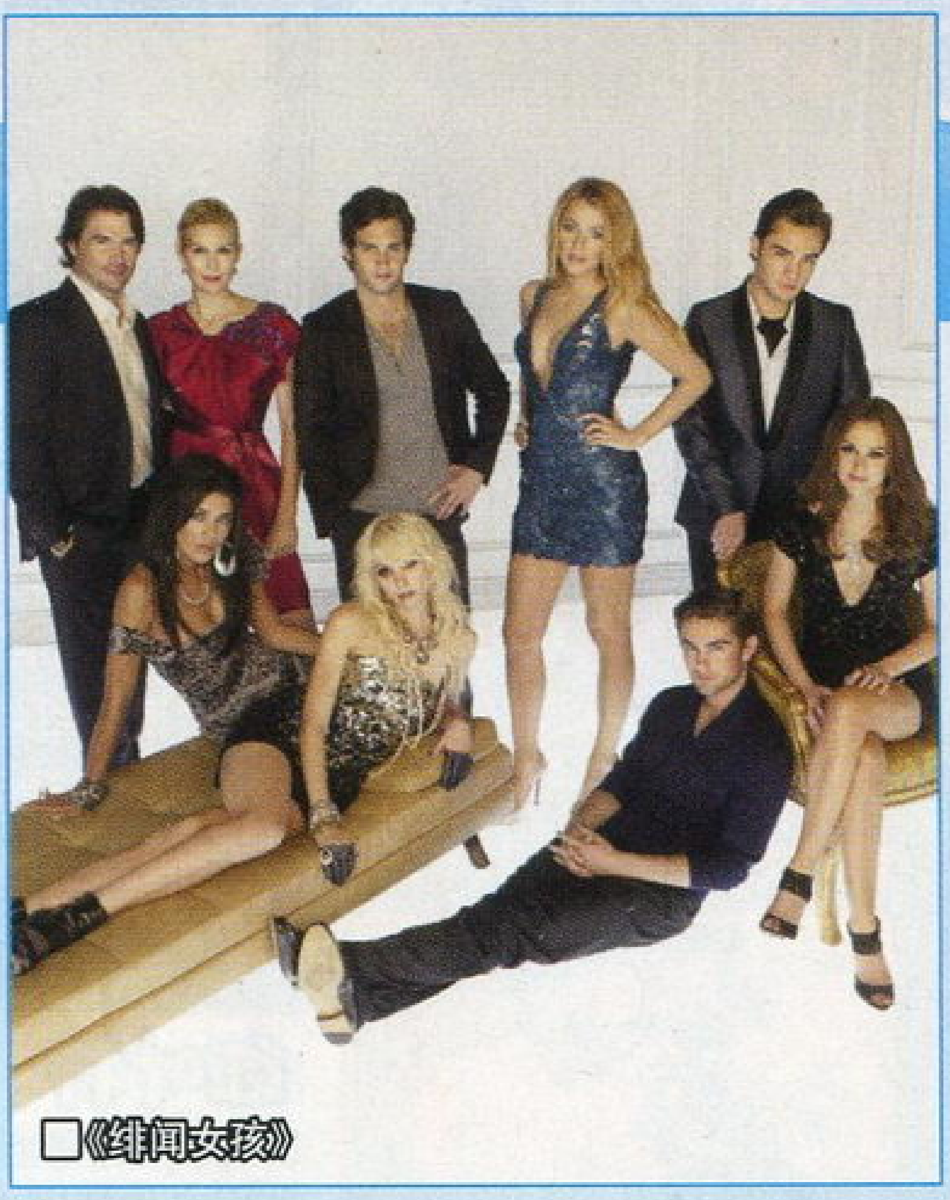
现在走进美国家庭的电视剧一般有两个制作渠道，其一是电视台自己制作，其二是来自专门以制作电视节目为生的辛迪加系统，而前者制作的电视剧所占比例要更大一点。从二战以后大半个世纪以来，美国电视台(特别是以FOX、ABC、NBC为代表的三大电视台)形成了一个完整有效的制作、发行、播出与自我检测的机制，并且不断地孕育出走进千家万户的热播电视剧。对于一些小规模的电视台来说，一部热播电视剧甚至可以起到拯救整个电视台的效果，以青少年为主要受众群的CW电视台就是因为在濒临悬崖的时刻抓住了《绯闻女孩》这根救命稻草，重新找回了大批观众，几乎走出了危机。

那么，电视剧到底是如何怎样制作出来的呢？

美国人可能是最喜欢做调查的人群了，每年美国电视台都派出自己专业的市场调研队伍进行调查，归纳出时下观众的兴趣点，并且找出制作人来完成这个创意。

当然这个方法的制作范围十分狭小，制作效率也比较低。于是有了第二个制作途径，就是由节目制作人自己提出制作创意，自我推荐给电视台。

拥有大把电视剧新鲜创意的制作人会借助和电视台娱乐创意总监喝咖啡时跟对方提出自己的创意，如果创意被认可，就立即进入电视台工业化的电视制作流程中。然后，得到许可的制作人就会提供一份5页左右的剧情提纲，这里所谓的提纲自然是十分简陋的，主要包括电视剧的情节梗概、人物关系、人物背景等等。每年电视台收到的这种提纲累计会有一、两万份，而其中只有约500份会入得电视台的法眼，进入下一步制作程序。

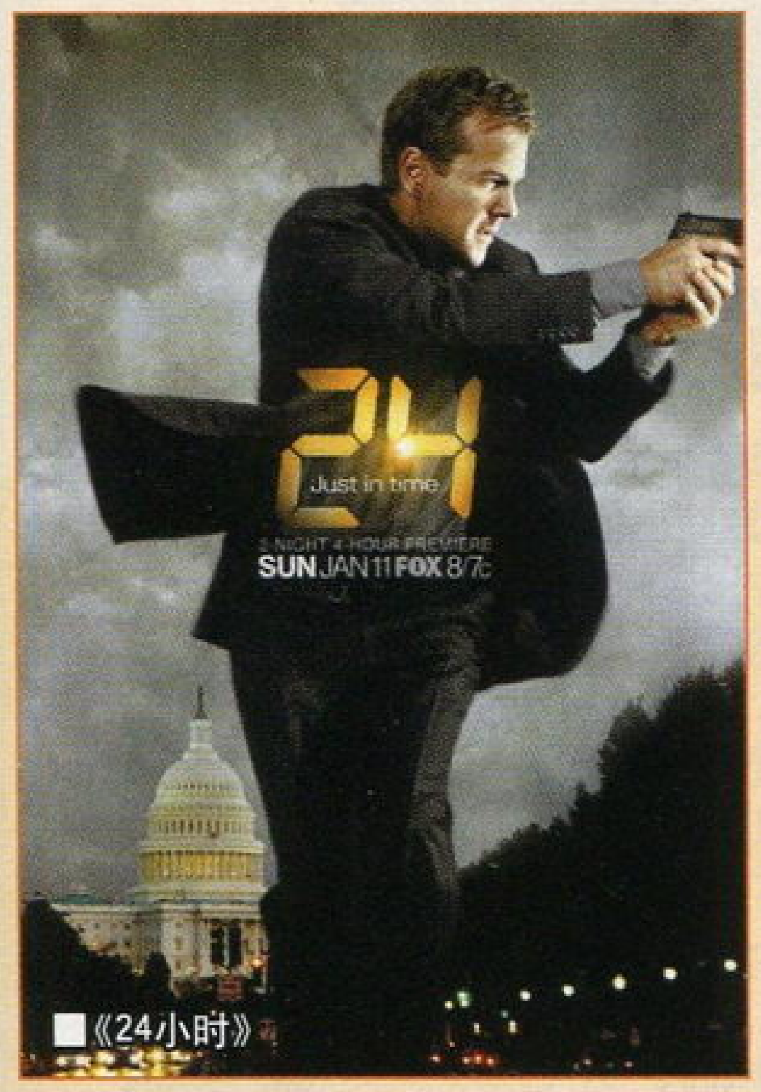


□《绯闻女孩》

推荐剧 《新飞跃情海》、《吸血鬼日记》

推荐理由 CW电视台仍然延续着时尚青春+吸血鬼路线，想看看美国的青春偶像剧就不要错过了。

STAGE 2 三强联手的工业制作



■《24小时》

在选定了提纲之后，紧接着美国电视台会派出自己的律师、会计师还有代理人，他们的工作是计算创作成本，并且跟制作人签订合同，意在第一时间抢到电视台对于电视剧内容和创作的控制权，以防止其他电视台半路杀出一个程咬金，制作同样的节目。

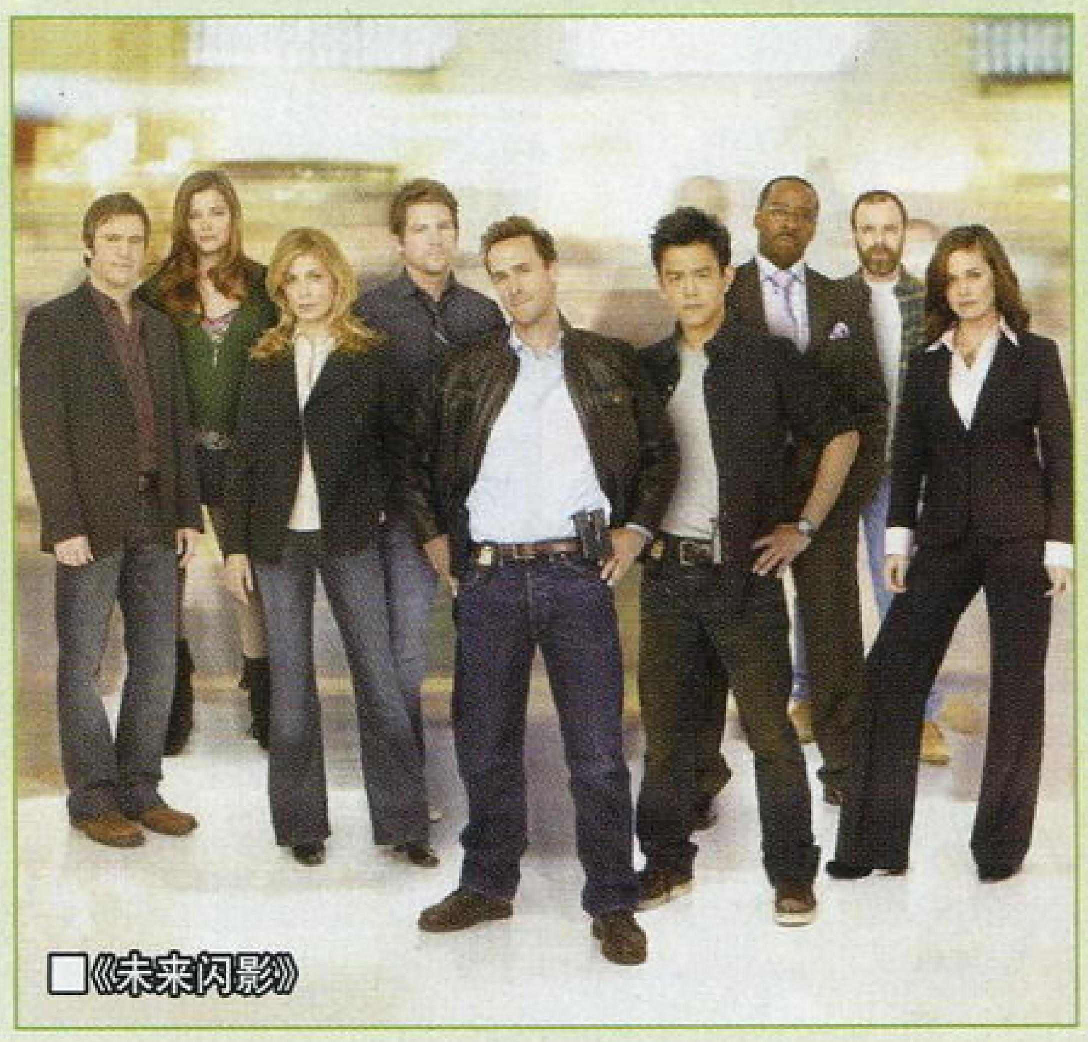
至此，这个得到了命运眷顾的创意终于正式进入了电视台、制作公司、经纪人代理公司三强联手的工业制作流程之中，接下来，电视台就会要求根据提纲撰写出一集样本剧本。

这个短剧本当然不是制作人自己写成的，节目制作人会着手开始组织自己的写作班子：制作人自己指定主笔制作大体的框架，由经纪人代理公司为之招募提供的编剧组成一个编剧小组，来为主笔的初步构想添砖加瓦。根据电视剧类型不同，剧集长度一般分成半个小时和一小时两种类型，而剧本长度也分为50页和100页两种。

STAGE 3 摆脱“纸上谈兵”

如果这一关也通过，电视剧就基本走出了“纸上谈兵”的阶段，制作人终于获准将自己的第一集剧本制作成一集真正的电视剧，我们称之样本剧。

当然，这一集样本剧并不能直接拿到电视上播放，而是作为样本被拿回电视台研究机构，先经历一番评头论足。



□《未来闪影》

评荐的方式有二：其一，样本剧会在作为传统淡季的夏季放在电视台播出，以测试收视率与反响；其二，电视台会按照一定比例拼凑起一个有代表性的观众团给他们播放样本剧，并观察他们的反应。

最后，由专业的电视节目分析师对节目进行专业分析并得出是否可播的结论。

从两万个创意里面，经历过提纲关、剧本关、样本剧关之后所剩寥寥，现在能够生存下来的剧本大约只剩下了10个左右，其他则都被无情地淘汰了，淘汰率达到千分之一，不可谓不残酷。

推荐剧 《V星入侵》、《未来闪影》

推荐理由 两部新剧的首集收视率分别为5.0和4.0，前者摘走了今年新剧受集收视率第一的桂冠，成绩喜人。

STAGE 4 大踏步走上荧屏


■《迷失》

过五关斩六将，进入下一关的少数幸运儿终于要大踏步走进荧屏了，制作人会拿到电视台的11到13集的订单，虽然一集只是短短的几十分钟，但是这时候制作人可以拿到每集75万到100万的制作经费。当然这只是估算，因为《迷失》的第一集样本剧制作成本就花费了700万美元。

高昂的费用意味着精良的制作，精良的制作意味着大规模的制作团队，比如著名的《24小时》，一共用了16位编剧、10位导演、6位执行制片，虽然每集的导演、编剧风格不尽相同，但由于事先作了通盘考虑，24集看起来一气呵成。

现在的美国电视剧的制作投入也越来越高，著名的《急诊室的故事》每集的制作投入高达1300万美元，超过一部普通的独立电影的预算，由美、英两国联手制作的《罗马》，仅第一季12集就历经7年拍摄和1亿美元的投入。

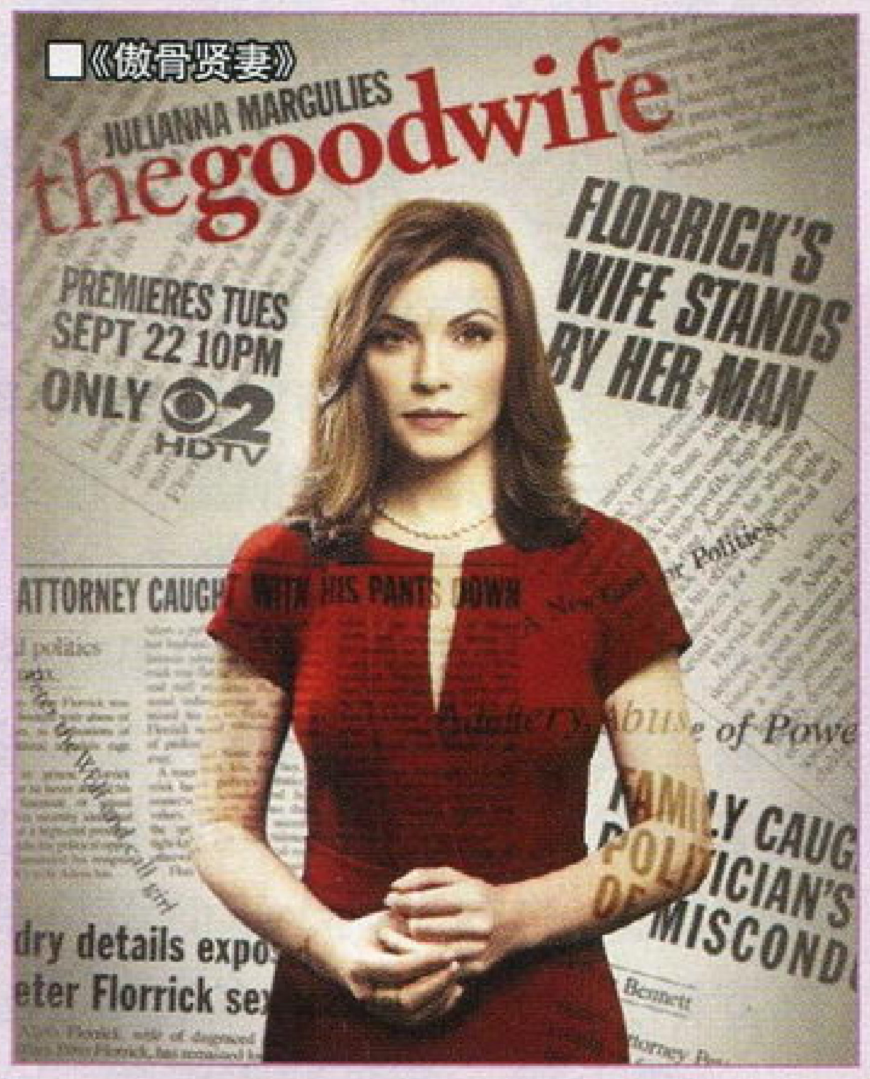
除去电视台担负的制作经费，制作公司承担的营销费用往往也是巨大的，《绝望的主妇》的营销费用花费了一千万美元，而《迷失》的营销费用据说超过了两千万美元。这样的预算在国内足以用来拍一部“大片”，要知道，《夜宴》的拍摄费用也不过花了区区一千万美元，而国内制作电视剧的成本通常是一集20～50万元。

STAGE 5 编剧才是老大

上文提到编剧队伍之庞大，美剧迷也许并不惊讶，因为有时候看美剧不光为了表演，甚至不是为了特技，而是编剧。事实上，老美做电视剧，最讲究的就是故事和对白，因此设计情节框架的主笔当仁不让在制作中占有绝对主导地位，在有的制作中，编剧甚至可以成为剧组老大，权利直逼国内电视剧制作的导演高位。

2007年爆发的编剧大罢工持续了14周之久，给美剧带来了致命的打击，直接导致金球奖颁奖礼取消，多部美剧停播，累计造成数十亿美元流失。有人甚至将这次大罢工称作电视业的转折点，因为在这次事件中，大批百无聊赖的观众将日常消遣改为读书、上网或者体育健身，即使编剧恢复工作，这个影响也很有可能是不可挽回的，编剧之地位可见一斑。

看看Joey(《六人行》里那个一生不得志的小演员)，当时不是就是因为一句话得罪了编剧，最后居然被写成掉进电梯井中惨死么？所以，结论就是：在美国，编剧才是老大。

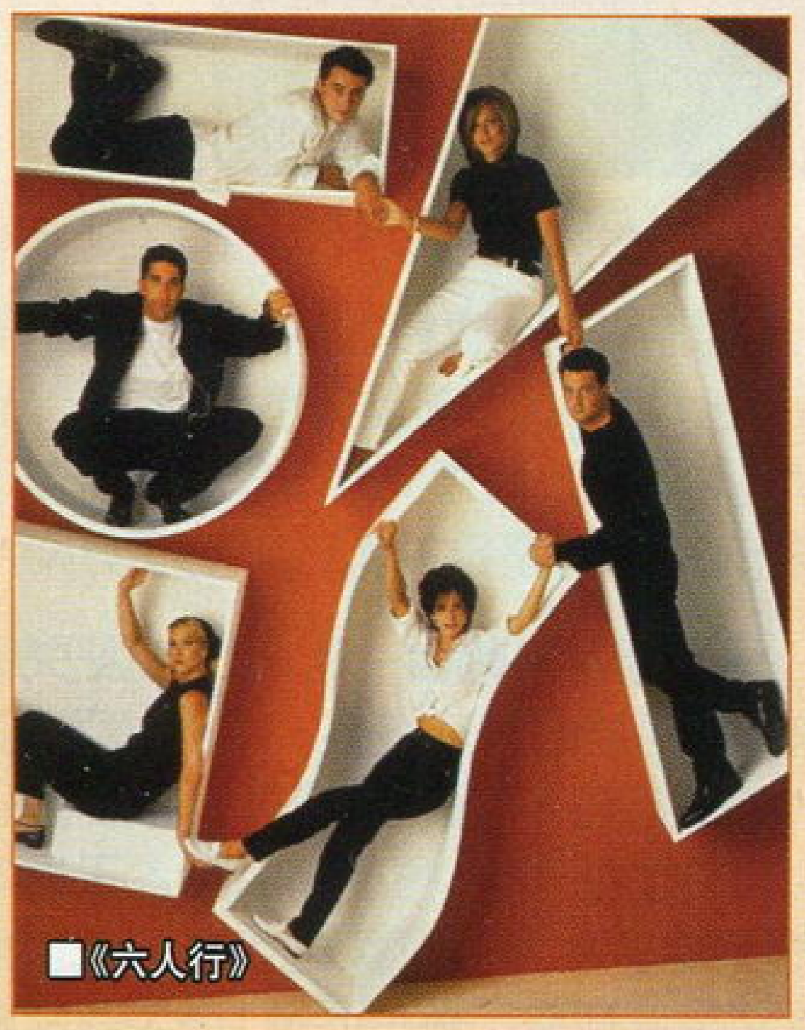


■《傲骨贤妻》

推荐剧 《傲骨贤妻》、《体操公主》、《美女上错身》

推荐理由 励志、喜剧、正剧……不管是什么题材，编剧都左右着一部剧集的灵魂。

STAGE 6 精确的制作流水线


■《六人行》

由于在美国，电视剧通常按照每周一集(偶尔有一周两集的特别版)的频率，而且一部作品一般只有一家电视台有权播放，如果每周的这一天观众错过了这一集的播放，就只有等到明年或者后年的夏天重播时再看了。所以，美国人自称看每周一集的电视剧就像是约会一样，错过了就难再来，只有自己抓住机会才可以。

由于大多数美国电视剧的制作极其昂贵，所以几乎所有的美国电视剧都是采取边拍边播的生产方式。

这种生产基本采用标准流水线来组织，包括：主笔设计情节，提纲作者编写提纲，对话作者撰写对白，总编剧汇成脚本，制片人和导演作前期筹备，前期拍摄，后期制作，发行播出。

这样边写边拍无形中成就了编剧根据时事变动与观众反馈随时调整剧情，于是乎，圣诞节到了，电视剧主人公们会开始为了买圣诞礼物而发愁烦恼；高考来临，《绯闻女孩》里的男女也要开始为了未来拼命啃书；当大事发生，白宫里的总统为了处理危机焦头烂额之时，你会发现《白宫群英》里的“总统”也开始解决同样的难题……正是这样适时而动的策略拉近了观众和电视的距离，将观众固定在屏幕前不愿离开。

推荐剧 《社区大学》、《当代家庭》、《熟女镇》

推荐理由 跟着电视一起过节。

STAGE 7 遥控器上的生命线

一般一季完整的电视剧应该有24集或者25集(刚刚好让观众看完《24》男主角鲍尔紧张的一天)，而一般秋季上映的新剧只拿到11至13集的合同，这只够播放到11月或者12月。

是的，不要以为自己是千里挑一的好剧就可以高枕无忧，开香槟庆祝了，事实上，考验刚刚开始。这十几集播至尾声的时候正好迎来11月，11月对于电视剧而言是关键的一个月，市场检测机构会根据检测到的各电视剧收视率而制定其广告费标准，正是这个结果决定了电视剧的下一步生死。也就是说，点子得以实现，剧集得以播放只是一个开始，能不能继续下去，还是要看观众手中的遥控器到底捧不捧场。

残酷的不仅仅是机制，更是收视率。2007年，由ABC电视台制作的《女人帮》横空出世，主演动用了华裔“霹雳娇娃”刘玉玲，《魔戒》里的“人类公主”Juliet Draper，制作班底则用了《欲望都市》原班人马，意图很明显：打造成功女人版本的《欲望都市》。可惜事与愿违，那时候的美国，金融危机风雨欲来，各家各户都在勒紧皮带打自己的小算盘，哪里来的闲心看几个事业成功的女人飞天入地，穿金戴银。所以这部原本意欲高飞的剧集只拍了7集就惨淡收场，原因只有一个：没有伺候好各位拿着遥控器的看官。


■《欢乐合唱团》

推荐剧 《欢乐合唱团》、《仁爱》、《海军罪案调查处 洛杉矶》

推荐理由 如果说追一部会被腰斩的剧是一种悲哀，那么这三部新剧至少暂时还很安全。

STAGE 8 后好莱坞时代的新贵

近年来，与技术主义泛滥的好莱坞电影不断现出疲态不同，美国电视剧的走势却越来越强劲，电视剧收视率纪录屡屡被打破。2004年5月，播出10季的《六人行》终于落下了帷幕，而播出最后一集的当晚，收视率甚至超过了总统竞选。美国电视剧的制作精良与编导配置有时甚至胜过好莱坞电影：描写科技宅男故事的《生活大爆炸》为了使剧情更加缜密，居然真的请了加州大学的物理学与天文学教授为之编写剧本；在美剧台词中偶然出现的网站名称，如果你细心的话真的可以找到相应的网站，当然这都是认真谨慎的制作公司经营的。

也许不久的将来，担任美国文化侵略大任的将不是好莱坞电影而是美国电视剧。不要以为这是危言耸听：有专家在自己的调查中发现，美国已经控制了世界上75%的电视节目，每年向其他国家发行的电视节目总量时长达到30万个小时，而这其中，卖得最多的就是美国电视剧。

也难怪法国《电影手册》敏感地指出：在工业化的电影制造领域，美国电视剧的成就已经超越了好莱坞的大多数电影。有人断言美国电视剧正处于一个难得的黄金时代，电视剧工业给予创造者更多的自由，而这种情况在好莱坞是几乎不存在的。“当电影沦为儿童玩具，电视剧所提供的阅读快感将使它成为最后的成人读物。”


■《生活大爆炸》

推荐剧 《急救先锋》、《被遗忘的名字》

推荐理由 跟着电视剧了解新知识，这也是看剧的乐趣之一。

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 三红&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■一直以来都有读者希望我们能够在当期光盘里放入“游风艺苑”栏目里的精美插图。经过我们的努力之后，现在已经达成协议，从下期（也就是2010年1月）开始，我们将满足大家的要求，在光盘中放入入选“游风艺苑”的插图。希望大家在分享这些插图的时候，多为画师们宣传哦！

■一些读者在给我们的邮箱发送邮件的时候为了确保安全，往往会连续发送两封甚至更多的邮件，其实完全不必要这样，一次发送多封邮件反倒可能会使您的来信被误认为垃圾邮件，结果更不安全，如果担心自己的邮件没有发送到编辑部的邮箱里，也可以给小编们再次来信询问，另外，名字请不要使用不规范汉字。

■近期来气温骤降，一向温暖的编辑部所在地也遭遇了寒流侵袭，在这里提醒大家一定要注意保暖，小心感冒，保护好生活、工作和游戏的本钱。



本期 What's In 流行游戏

《新超级马里奥兄弟 Wii》 Wii （7人）

原来，在最关键时刻成功陷害同伴也是非常有成就感的！

——炎骑士

《使命召唤 现代战争 2》 X360/PS3 （10人）

网战中最可怕的就是祸从天降。

——被队友的空投包砸死N次的脆薯条留

★Email 水无痕：最近在家里用钢琴弹恶魔城的那首《bloody tears》，结果弄得我妈有事没事儿就哼哼这调儿，别扭死了……她要知道我弹的什么不得抽死我啊……



杂志相关

@ Email WMA：不知道是本人眼拙还是真的书上有错误，239期108页“游话好好说”左下角的第二个贴里面说“这是两张拍摄于日本仙台的真实照片，”我怎么看都只看到一张有个雕像的照片而已，根本没看到第二张。

这个失误实属不该……原帖确实是两张图，但是杂志上无法放下那么多，另一张是背面，不如前面好看，于是删掉一张，但是忘记改网友帖子的标题了。

@ 部分读者：这期“爆料报”中最后一句“男孩子在小时候大多喜欢玩枪，相比之下，我应该算是幸运的一个，因为父亲年轻的时候是刑警……”，这句话我实在是看不懂。请问哪里好笑？

呃……上期本来想幽一默，但没有把关键字变色，可能很多人匆匆一读也没发现。请翻开239期杂志的101页，仔细读一下那句话，就会发现：炎骑士把“枪”写成了“抢”。于是这句话的意思就成了：“男孩都喜欢抢劫，而我比较幸运，因为父亲是刑警”，潜台词是“因为有父亲罩着，所以随便抢也没关系”。

@ Email 失落真心：杂志的攻略有点太偏向大作化，很不明白比如PS3的《如龙3》和《未知海域2》都没在杂志里有攻略，而前阵X360版《薄暮传说》攻略在杂志上有过，PS3攻略也同时有过，难道多少有点你们个人的私心吗？二线游戏也有不错的，如《电锯惊魂》电影改成的游戏就不错的，为什么没有攻略？可以在光盘里做视频攻略嘛。

攻略的选材除了考虑游戏素质、是否大作之外，同期发售的游戏也会对此造成很大的影响，编辑的喜好只起了很小的作用。如果在短期内有许多大作发售，那么考虑到页数限制，一些二线佳作游戏必然无法制作攻略，反过来，若是短期内没有什么优秀的大作，那么小编们就会适当发掘一些素质优秀的二线游戏。另外，《未知海域2》在239期杂志中已经制作了攻略。



本期读者语录

Email aiyq2004：这两天整理房间，把老古董PSone翻出来了，接上电源，竟然还能点亮，放盘进去竟然也还可以顺利读出来，看着曾经熟悉的画面，心中感慨万千啊！（玛娜回复：是啊，相信PSone看到他的子孙后代们也会心中感慨万千吧……）

关于来年的小编形象

希罗·尤依：其实每次小编形象的更新我都非常的期待，就像期待主角更换新机体一样……当然，既然是形象缩影，就要有各个小编的特征，不要弄成非主流即可……

肯定不会是非主流的，放心好了。

合肥　刘超：希望有好几个版本，正常的、猥琐的、COSPLAY的、搞笑的，来回换！

我说一刀，你问一下画师，一次多画几个形象应该算批发吧？能不能价格降一点？

南京　狮子奋讯：我想看到更华丽的小编形象，至少也是韩国网游那种水平的，别说不可能，我看每期"游风艺苑"里有不少画师都有这功力。

小编不是游戏里的英雄，还是和蔼可笑一点比较好。而且华丽度和所需时间也是成正比的。当然偶尔来那么一下是可以。

深圳　万珂：请跟我一起喊：伪娘版、伪娘版、伪娘版、伪娘版、伪娘版！对了，玛娜要画伪哥版！

以前说换小编形象的时候，总有人来信要求我们画个女性版。今年这种信一封都没有了，伪娘的呼声倒是空前高涨，真是世风日下啊！

XHL0079：上次TGS合刊的众编COSPLAY非常不错，而且时间很短也能完成，说明UCG的画师储备工作做得很到位。我觉得这次小编形象重点应该是COSPLAY，而COSPLAY的重点应该是玛娜，可以让她期期换着COS当期最红游戏里的女性角色。

如果当期最红的是《使命召唤》这种游戏，哪来的女性角色呢？

★济南 杜琳：哎，我是济南的玩友。因为种种原因获得书的时间总是不很早，想第一个回复恐怕是只有等2012年地球人类大逃亡的时候才有机会了。

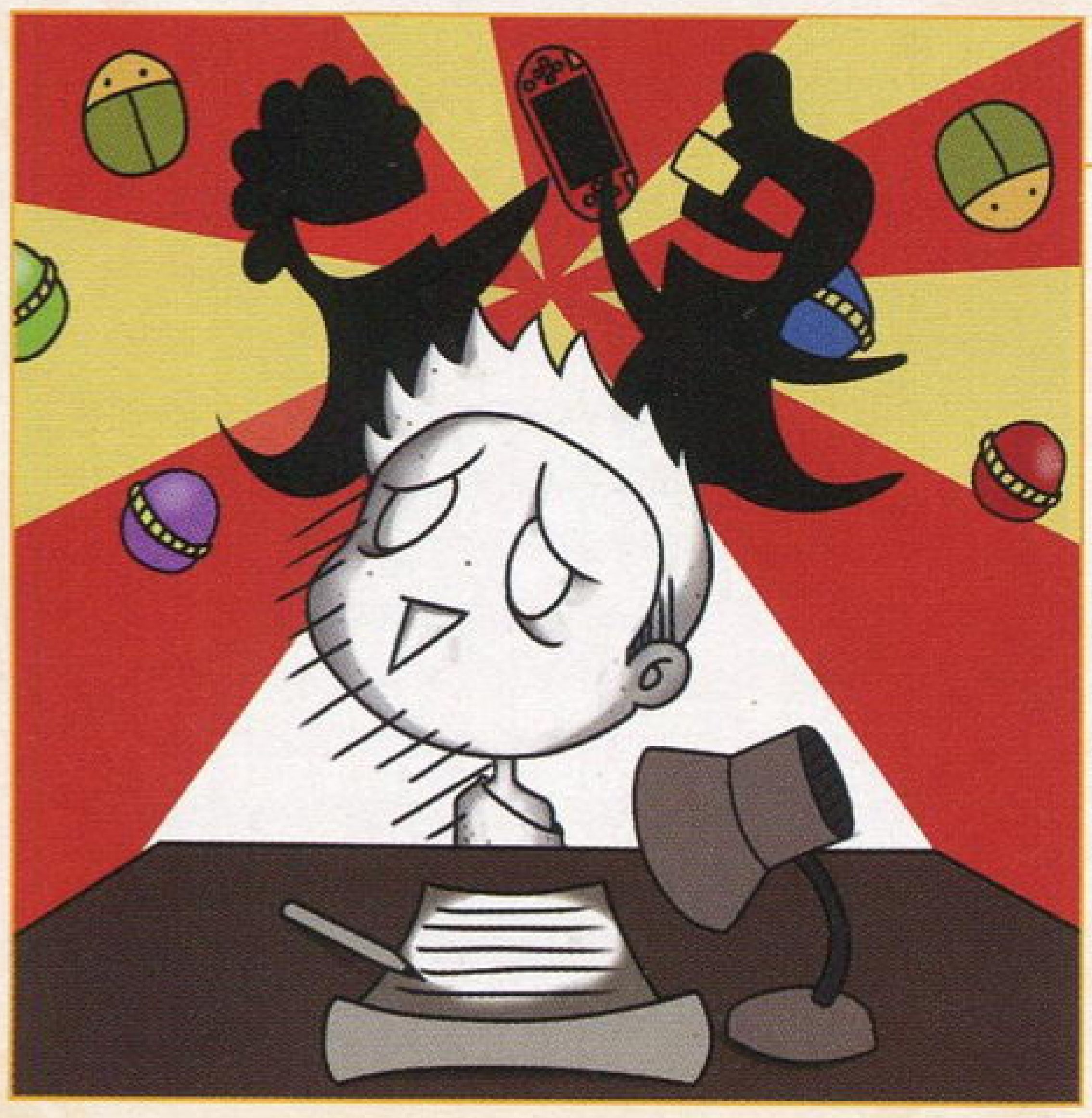
读编交流

Eamil achung2：先要和编辑纱迦握握手。10月29号在封校的前提下我跑出去到电影院缅怀MJ，兜里就揣了40块钱，因为上午是半价票25，心想没问题，到那已经十点多了，上午最后一场半价电影11：25。我满心欢喜地掏钱买票，却被告知电影只有两张票以上才能开场，也就是说我是惟一一个看《This is it》的人！于是我跑了两条街，去ATM取钱，然后回来想自己买两张开场，但又被告知有一人预定了这一场正往这边赶，让我等等，眼看时间不多，但是我这种穷学生能省就省点吧，于是等下去了。最后是我亲眼看着表到了11：25：50的时刻一个暴发户似的大胖子晃晃悠悠地走来掏钱买了这场的电影票，我则是接过票猛往放映厅里奔。有惊无险地看到了电影的开场……结果是等电影结束时放映厅里只有四个人。我是MJ的信徒（歌迷已经不足以表达了），每首歌我都是跟着电影哼唱下来的，所以对于"纱迦被一首自己不知道名字的歌感动哭了"这件事怀有很复杂的感情，你说我是该批判你呢还是该夸耀你呢？最后我想想问问纱迦你看这场电影的时候在场有多少人……谢谢。

我想这就是歌迷和信徒的区别吧？我看的时候倒是基本满场啊，其中还有一些小学生，甚至还有五六十岁的老人，当时就很想走过去采访一下他们。当然我只是一个游戏杂志编辑，所以还是作罢了，呵呵。

Email　失恋的爱神：一日一朋友随便看了看我的UCG之后说："小编形象里只有那个贼看着好看点……"不解，忙问之，曰："就是那个蒙着面，穿着忍者装，抱着个小孩，背后还放着一个貌似装着赃物的大包裹的那个。"当场无语

不愧是不玩游戏的人，看到忍者能联系到贼。其实你朋友说得也没错，真正的忍者干的勾当和贼也差不多了，只是还兼职杀人放火而已。



Email　倪忠山：好忙啊，白天工作间歇玩玩PSP，晚上要耍PS2，闲时上上网，冷时把被子一盖蒙在里面继续玩小P，就是举着PSP好累，有没好办法？我还想着全机种制霸呢，这才两台（电脑坏了都不修了，怕修了PC游戏又要占时间），外加买的房子还没造好，高清电视也暂时弄不到（家里的电视蓝天会变成绿布——），PS3计划弄到明年。小编们的游戏时间怎么安排给多机种啊。

自从我的PSP坏掉之后，我就专心只玩一台神机，但时间依然不够用。所以说，全机种制霸是个理想，是个态度，但真正实现之后，你可能会发现咱玩的不是主机，而是寂寞……

Email renzhaoting1：这学期学校食堂赫然出现了一种叫"猫饭"的食物，不知有没有加体力和攻击的功效……

哈哈，同学你可以试一下，说不定柜台小姐就拿出一盆鱼干来了……

Email zgmfgp01：我今年是大一日语系的新生，可以说选择日语很大部分是由于对游戏的热爱。可是无法避免要面对日语考级问题。我想考一级，但是听说日语一级非常非常难考，过得人少之又少。所以我好奇编辑部里学日语的小编除了邪魔天使是日语一级外，还有谁啊？小编的日语大概都是多少级啊？如果要玩日式游戏，学到多少级就能无语言障碍地去玩啊？

怀着兴趣去学习，这样自然会有更多动力，只是兴趣也并不完全等于学习。游戏中的日语远远不是日语的全部，很多基础的文法、词汇等等都需要平时去记忆、去阅读。在反复练习的基础上，考级就是很顺其自然的事情了。以小九我个人的经验来说，一级并不难，很多人都能顺利通过，只要扎实打好基本功、考前多做模拟试题，我想对于一个日语专业的学生来说不是难事。加油吧！

哈尔滨　许然：正当我准备张开双臂去迎接PSP的大作狂潮时，我的PSP游戏生活却被一款游戏毁了，那就是《祖玛》，没错，《祖玛》。当我老妈发现PSP里有这款游戏时，就废寝忘食地玩了起来，比起我当年玩《MHP2G》还入迷，十一8天长假，有7天的时间PSP都在我老妈手里，我的第8天还被勒令学习，PSP又被老爸拿去玩《祖玛》。

干脆把PSP交给家长，让他们慢慢玩，祈祷他们玩烦之后能把PSP还给你。之后，你还要注意PSP里不能有任何父母会感兴趣的游戏，确保他们不爱玩什么就拷什么游戏，以防PSP再次被征用……总之，未来是艰苦的。

"纸片"马里奥

出自 《新超级马里奥 Wii》 剧本 炎骑士



本期读者语录 Email zhuyuanyuan_1992：UCG的众编们，我是一个苦命的小孩（装嫩，其实我已经高三了＝＝）。经历了小P被偷，250小时档案被格式化，新小P被没收等等苦命的经历后。我成长了！（玛娜回复：看到了！好耀眼！你的抗打击槽增长了！）



Email phoenixghl123：我终于脱离了“伪次世代”jump in 了，所谓“伪次世代”就是在前两年 X360 大作频发的日子里，我也与时俱进：先购入游戏盘，再通过 UCG 的攻略 + 各种游戏影像 + 我自己的 YY 完美通关一款游戏。欠抽的是我现在有了主机，还很怀念以前的日子，不知小编们有没有先买游戏再买主机的日子呢？

看到你的来信非常怀念，想当年我也是凭借着这种方法来模拟自己已经玩过一款游戏的呀，不过先买游戏再买主机的时间要追溯到更早之前了。那时我还是一个中学生，被游戏店里无数看起来很诱人的 PC 游戏引诱到掏光了所有零花钱，直到几年之后购入了个人电脑后，我立刻激动万分地把珍藏了数年的游戏塞进光驱，结果当然是大部分都无法读取或安装……总之是很惨痛的经历。

Email 江浩：238 期杂志里比较让我惊讶的是，《Wii Fit plus》居然有了特快，由此可见炎骑士在家不禁仅迷恋疯兔还热爱平衡训练！呃……怎么说呢……我一直觉得在 Wii 的平衡板上扭动身躯是一件很“独特”的事情。我没有见过男性练瑜伽的样子，但大概想像得出，高达一般的炎骑士，摆出各种瑜伽造型，一定会很辛苦吧。

这只能说你已经 OUT 了，正确、健康的游戏方式是人人都应该追求的，把做健身练瑜伽认定为小女生的减肥课程，这只是小市民一厢情愿的想法。

UCG 爱好者 小建：算一算 UCG 也快出到 240 期了，一个月两刊一年 24 刊，等到 240 期就应该出了十周年了吧（但愿我没说错），如果是那样那我就提前恭喜啦！

（悄悄问一句：十周年这么重要的一刊，能不能弄一点特别赠品之类的。）

首先感谢你的祝福，不过我们杂志已经在去年度过了十周年这个日子。原因在于我们杂志最早是双月刊，后来改成月刊，到总第 30 期的时候才正式改为半月刊，所以用不到 240 期就十周年啦。十年来一直有新读者加入 UCG 大军，在此向各位表示感谢。虽然十周年度过了，但是 UCG 的历史还在延续，还有 300 期、20 周年等着我们，到时候我们再一起庆祝吧！

成都 赵绰然：各位编辑大哥，小弟前两天去看了陈绮贞陈老师的演唱会，其中有一段让我感动了。陈老师居然用《吉他英雄》和乐队对战，当时间看了就惊呼了一声：“哇！吉他英雄！”这时候后就觉得能玩游戏真幸福，又在想，本人如果有机会和陈老师对战一次《吉他英雄》，我会不会赢呢？哈哈。入冬了，各位注意保暖。

我曾经见过中国射击队的队员打《死亡之屋 2》，个个枪法如神，第 2 关 BOSS 的“龙王火炎戟”是抬手一枪就给崩下来了。由此可见，这专业的和职业的完全是两回事。在编辑部里玩音乐游戏最好的就是雷电这个前乐队成员，以此类推的话我想你肯定会一败涂地。

Email +塔奇克玛+：看不看游戏剧情视频真是一件矛盾的事啊，拿《未知海域 2》来说，看了吧，就没有玩的动力了（虽然我现在没有 PS3，但是我会努力的，抱拳展望状），不看吧，心里又痒痒的（纠结 ing……），怎么办啊……？

我的建议是，如果近期就要入手主机的话，那就打死也不看，看了肯定要后悔。如果至少也要一、两年之后才能入手主机，而且觉得那个时候对这款游戏的热情就快消退了的话，那还是看吧。小编们一般会选择一些有兴趣但又知道自己肯定没时间玩的游戏观看视频，再加上脑内的 YY 补完，假设自己已经玩过了，可以省下十几个小时呢。

Email 低くㄑ调ア：哈哈，我家是双机制霸（PS3/X360），PSP 一台，太爽了！家人也玩游戏哦！爸爸是赛车（双机原因），妈妈现在对 PSP 的《大众畅快》很沉迷～他们都不反对我打游戏。

双机制霸？第一次听到这个说法，倒不如说你们家是全玩家制霸，这比全主机制霸可是困难得多了啊。

Email t-macno1：求各位小编的 PS3 名字！我就可以和大家在网上游戏交流了！

很多小编的 PSN ID 都已经在杂志上公布过了，以后会找机会重新公布一下，不过也可以在杂志的一些小地方发现，提个醒，比如光盘的视频、游戏攻略的截图中等等，自己去发现吧！

葫芦岛 李典：今天我打破常规，没有开场白，直接进入问题环节。1. 本期最喜欢的文章是《现代战争 2》的攻略和剧情，10 分；最不喜欢的是封面，对，没看错，是杂志封面！在这里首先不是贬低一刀等美编们的审美眼光，只是这个主题选材太“考究”了……相信在杂志定稿之前《COD MW2》的 X360 版就已经偷跑了，综合素质诸位小编已经领略，但为什么还把封面让给了《铁拳》？来到报刊亭的我寻觅了好半天游骑兵 Ranger 的飒爽英姿，却发现了有如女性杂志般粉嘟嘟的 UCG……真是让人伤感啊……我想像的封面是这样的。



请容在下辩解两句。本来这期封面全编辑部的小编都一致选择了《COD》，但是，当我们把所有能用的图放上去之后，所有人都发现，这个封面和 228 期太像了——都是一个军人站在中央。这对于杂志来说是个大忌，所以我们最后不得不放弃了《COD》……

人生无奈

Email nataku123：我按照老爸的推荐，去了北京中医科学院实习，因为有所谓的关系，有所谓的后门。按理来说，我如果老老实实按照老爸编好的程序走，我将来应该是个研究人员，应该是个前途光明的人才，但是我去了之后，一直都放不下一件东西，就是我的游戏心。我老爸是一直很反感我玩游戏的，当然我有主机这些事只能当 DVD 混过去，PSP 说成是 SONY 的 MP5。我理解老爸替我的前途担心，但是我觉得我不该走一条自己不愿意走的路。中医科学院虽然要求我的英语和日语能力，对于我这种可以一个人当两个人用的实习翻译当然是欢迎，但是我对这条路充满疑虑，我不愿意去研究那古板的中医词汇，也不愿意去从头学习中医的基础。最关键的一点，是我不想做自己不愿意做的事情。于是我做了个很荒唐的决定，我一个月不到就找理由结束实习，回到了学校。对于这件事老爸是异常愤怒，对我表示极端的不理解，最后只丢下一句话，“你自己把握自己的前途吧！”

确实在一般人的眼里，我是丢掉了一个非常好的机会，一个很可能出国深造的机会，但是如果我能再选一次，我还是不会留下来。我是一个游戏人，但是我不是在游戏人生，我希望自己可以在自己喜欢的岗位上，做着自己喜欢的事。就好比我喜欢画画，我可以赶稿到深夜也不觉得疲倦，但是要我去翻译中医的说明书，我看半天就精疲力竭。我从北京回来以前，和北京的一个哥们一起出去吃饭聊过很久，他最后说的一句话我觉得很对。“我们和那些人相性不合。”搞关系，走后门，社会上的规则对于游戏人来说太多太多，也很难应变。游戏中尚可以 S/L 重来，现实中做出了决定就不可能再改变，好比《怪物猎人》也有 3 次的猫车机会，但是现实，哪怕只有一次也会压得我们透不过气。

游戏人的世界观可能太单纯，但是确是真实的。8 年来一直想和 UCG 的小编们好好地谈一谈，好想了解你们是如何做出这个决定的。我说实话，我也很想加入你们，虽然辛苦但是可以做自己喜欢做的事。但是另一方面，我经常看到你们在杂志上谈到，把游戏做工作确实是很辛苦的。第一时间玩大作，无时无刻不在游戏，是所有游戏人的梦想，但是工作是一种责任，不是抱着玩玩的心态就可以的。所以我的标题就是人生无奈，画画的有画画的压力，游戏的有游戏的无奈。我真的现在挺茫然的，虽然明年才毕业，但是我发现我已经有点看不清自己的人生的方向了，要随波逐流去做个社会人，还是保留那份游戏心，做个游戏人。

读编负责人把这封信交给我来回答的用意，我比较明白，因为我和不少大学一毕业就来编辑部工作的同事不一样的一点，就是我原先有份稳定、看似很有前途的工作，但我不喜欢，不顾家人的反对辞了职来干游戏媒体这一行，情况和这位读者有些相似之处。七年来，父母不止一次地问我，“当时的选择你现在后悔吗？”其实我也想过，游戏编辑我已经干到 30 岁了，就算干到 40 岁没问题，那 50 岁呢？我当年信誓旦旦地说要把游戏当成自己的终身职业，这一切能实现吗？看得出，这位读者家境殷实，也拥有很多在就业路上挣扎的年轻人所羡慕的机会，如果你真的不喜欢家人给你安排的道路，那应该和他们来一次成年人之间的对话，把自己的真实想法都说出来。但如果你想选择游戏行业，我还是希望你要谨慎，做游戏编辑不是用来实现个人梦想的，这是一份辛苦而又严肃的职业，尽管它是为玩家带来快乐的。最后我想说的是，一个游戏人首先得是一个社会人，无法脱离社会活在自己精神世界的乌托邦里，该面对的就请积极面对吧！

本期读者语录 Email 失恋的爱神：看了魔女姐姐一展拳脚之后内心无限激动，天使们被虐得体无完肤让人看的快沸腾了。魔女姐姐说：“皮搋子是给天使们吃饭用的。”哪个天使敢拿它去通马桶。这年头，御姐是无敌的的的的的的的的的的的……（玛娜回复：握一下手，开始看宣传片的时候我总觉得魔女姐姐的动作太夸张，玩到游戏之后整个人都为其折服了啊。）

最有教育意义的来信

石家庄 namshaofeng：昨天刚刚玩到《机车风暴 极地先锋》，今天石家庄就下起了几十年不遇的大雪，不巧的是今天需要出远门，大雪还在一直下，积雪也不断增加，路也起来越难走了！此时，心中想到了游戏中主角在雪中驰骋，勇往直前的画面，消极悲观的态度没有了，随之心中产生一股强烈的自信，有惊无险地克服地重重困难，到达了目的地！

这真是一篇可以用来作为“玩游戏提高思想觉悟”范文的好文章啊！想要说服家长和老师的同学快快拿笔来。



Email 9528213：第239期的91页边栏“近期关注”栏目，第二个电影《2012》，小编难道不知道《2012》电影目前有2个版本吗？一个是11月13号上映那个很大规模的，另一个是很垃圾，很垃圾的，副标题为“世界末日”。小编刊登的《2012》海报图片是所谓《2012 世界末日》的海报，旁边那个截图是真正《2012》电影的截图，该介绍成了两掺的了。另外，这个《世界末日》也不是哥伦比亚拍摄的，不知道老外看到这个会不会想到侵权。望小编下次加强业务啊！

猛拍一砖 肇事者：九兵卫

游风艺苑12月月度最佳+09下半年特别回顾奖！友基宽屏板两块连送！

一刀有话说 Vol.7（特别版）

由“游风艺苑”和“城寨画廊”联合举办的系列征稿活动一直以来得到了广大朋友的大力支持。经过Levelup网友投票和编辑评委们的讨论，10月11月双月最佳评选的大奖已经决出，现正式公布如下：




一等奖（2名）：Rainbow数位板（价值700元）
获奖者：FordXIII（成都）／许建闽（上海）
作　品：《闪电娘》／《男爵夫人》




二等奖（2名）：《3ds Max/VRay变形金刚影视效果制作技法》教程（价值118元）＋数位板代金券280元
获奖者：八望龙崎（广州）／Yui4（杭州）
作　品：《帝释天》／《初音》






四等奖（4名）：《从零开始学漫画》插画教程（价值22.8元）
获奖者：KLL（上海）／陆云霏（北京）李枫立（成都）／周沫（北京）
作　品：《女神侧身像》／《战国姐妹》《街霸人物》／《火箭队》






三等奖（4名）：精品ACG周边书籍（“ACG工作室”10月11月份出品，价值50元）
获奖者：小马（北京）／潜水差点淹（济南）／张珂（北京）／修毅（福州）
作　品：《杀戮地带2》／《忍野忍》／《魔兽世界》／《灵魂能力》

以上便是10月11月双月最佳的获奖情况，在这里需要特别感谢为我们提供奖品的“友基科技”和“ACG工作室”。

特别关注 09下半年特别回顾奖

我们的系列征稿活动基本上是以月度为单位，鉴于每月投稿作品的整体质量并非稳定在同一个水平线上（比如某些佳作扎堆儿的月份，没有拿到好名次的稿件可能比投稿淡季的月度冠军作品的质量还要高一些）。因此，在听取了部分读者的建议后，我们和“友基科技”进行了磋商，并最终决定增设“09下半年特别回顾奖”。

这个特别奖的参选范围为从6月份开始至11月份为止，各月度评选中入围前6（10月11月的双月评选，为入围前12），但并未获得当月冠军的作品。我们将同样通过网友票选的方式从候选这些稿件中决出“无冕之王”。

有幸获得本奖的作者，将同样获得价值779元的漫影850宽屏数位板作为奖品。

关于12月的奖品设置，留意了上期杂志的读者可能还记得，我们的赞助商“友基科技”称将提供最新推出的“漫影850 宽屏数位板”作为冠军奖品。这次兑现承诺的时候到了，各位请看我们的12月奖项具体设置：

一等奖



奖品：
漫影850 宽屏数位板（价值779元）



二等奖（2名）
奖品：《美人关》插画教程（价值68元）
＋数位板代金券238元

三等奖（4名）
奖品：精品ACG周边书籍（“ACG工作室”12月份出品，价值50元）

如各位在本期“游风艺苑”（P112）所见，12月的参选稿件均已就位。在大家拿到这本杂志时，我们将把“12月最佳作品评选”和“09下半年特别回顾奖评选”的投票帖在levelup论坛的“城寨画廊”版块双双置顶。

同样按照惯例，给自己喜欢的画稿投票，就有机会得到最新的UCG和论坛币LVP1000点，希望大家踊跃投票支持！

我们的系列征稿欢迎“城寨画廊”中的各位好手参与投稿！“游风艺苑”投稿信箱：gallery@ucg.com.cn

本期读者语录 Email Sien Kisk：最近又玩了一遍《潜龙谍影 掌上行动》，感觉斯内克拖人就像拖死狗一样，整个游戏做的最多的事就是往卡车里拖人。希望新作中可以加入一辆摩托车，用来运人，自行车也行啊，呵呵，这感觉像个人贩子，好猥琐。（玛娜回复：人贩子这个说法有新意，不过斯内克骑自行车的情景也太不搭调了吧……）

打赌的境界

Email 皮特：最新的 239 期昨天到了，兴冲冲的冒着寒风和饥饿（没吃晚饭就跑下去）买，发现封面居然不是《现代战争 2》的封面，太失败了，我还和同学打赌来着，UCG 你陪我 20 块钱！

连封面你们都能赌，还有什么不能赌……

★Email 倪忠山：上期的"游戏中感人的骨肉亲情"感人该带引号啊，又是打又是杀的，哪里是亲情，简直苦大仇深啊！

望眼欲穿

出自《使命召唤 现代战争 2》 剧本 脆薯条



编委招聘

你认为现在的 UCG 有很多不足之处吗？你有很多心里话想对编辑们说吗？如果你想为杂志出谋划策，如果你想为 UCG 的进步出一份力，那么就不妨尝试作我们的编委吧！作为 UCG 大家庭的一份子，你的名字将会出现在每期杂志的目录页中。

编委的责任：

1. 按时提交杂志的评判报告；
2. 协助编辑调查全国各地的电视游戏市场行情；
3. 及时完成一些临时安排的特殊任务。

成为编委的必要条件：

1. 对《游戏机实用技术》非常了解；
2. 对电视游戏业界有一定程度的了解；
3. 有较充裕的自由支配时间。

醒目

如果你有意加入编委的行列，那么请准备一份自己的简历，一篇分析目前杂志存在的问题以及如何改进的文章。我们的信箱是 ucg@ucg.com.cn，来信主题请注明"应聘编委"。

"危难之中见真情"

北京 hard-boiled：我在老家上高中时最爱看 UCG，但是书报亭每次都卖不完，都是半年以前的 UCG 还有得卖，这使我产生一种 UCG 销量不好的错觉，生怕 UCG 编辑部会破产……（尤其是经济危机 UCG 又将价格调回 9.8 时但质量未减时），于是我由每期借别人的看转为自己买，以支持 UCG。但到了北京才发现 UCG 在这里是抢手货……我们院 120 个人有 2 个女生都买 UCG，更别提男的了，于是我在确认了我的担心是多余的之后又改为借阅了，呵呵呵，不过我永远支持 UCG，经济危机再来时我还会买 UCG 的哦（坏笑中）

八卦角

Email 衰衰一族：薯条哥，帮我查一查其他小编都喜欢喝虾米饮料。

说到饮料，这个真是大有学问呢……不过目前正好是冬季，小编们也都不怎么喝饮料了，取而代之的则是一杯热茶。不过在打机过度投入时还是要喝饮料的，原因自然是兴奋过度，全身冒汗（飞行员、炎骑士都是这样的类型哦）。貌似现在边打机边喝饮料已经成为了很多人的固定习惯了吧？总的来说，每个小编对饮料都没有什么特别的要求，百事可乐、可口可乐等等还是占主导地位，其次还有各种奶茶、红茶、咖啡、果汁等等。不过小编晴天的口味有点特殊，他的饮料就是酸奶，而且目前据我观察，每次他的茶杯中总会有几个我叫不出名字的东东，反正是泡茶专用的，每次我问他时，他总是笑而不语……对对，这里悄悄告诉你，《掌机王 SP》编辑阿鲁是不喝可口可乐会死星人。

下面总结一下分类吧，小编们平时主要对哪些饮料感兴趣：

小编名	炎骑士	飞行员	九兵卫	纱迦	星夜	胜负师	晴天	玛娜	Gouki	脆薯条	雷电
碳酸饮料	○	◎	○	○	×	○	×	○	×	◎	◎
果汁类	○	×	○	△	◎	△	◎	◎	×	×	◎
咖啡	○	○	×	×	△	×	×	×	◎	△	◎
茶类	◎	×	△	×	△	△	◎	○	△	○	◎

通过以上表格可以看见，雷电是有什么喝什么的类型，不挑食是好孩子啊！

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.21

当我刚上大学的时候，周围的游戏气氛用"死冷"来形容也不为过。也许是高中的游戏气氛太好把我给惯的——班里有四五个玩家用机游戏的，还有一半是掌机系，那时我还觉得玩游戏人的太少，真是何等不知足啊！

我到大学以后，男生里几乎都不知道 NDS 的存在，甚至连早已普及的 PS2 也知之甚少，我一开始以为是他们耍我！女生就更不要抱期望，她们指着玩 NDS 的我说"玩 PS2 呢"、指着 PSP 的我"玩 NDS 呢"。但是现在，她们不会再讲错。

曾几何时，有人对我说"不能改变环境，只能适应环境"，可是"不能改变环境"这句话是错的，那些话只不过是懒惰者在明知前方布满荆棘时止步、想要逃避的看似光鲜的借口而已——一个真玩家，若然纯粹、执着、自强不息，那么其行动就会充满爱，将周围渴望生活充实的人吸引，让不知道不了解第九艺术的人与他们的"真命游戏"邂逅。

——Email uoukow

解析： 这是一位女玩家给"校园游戏管理委员会"的来信。好游戏得不到他人的认同与欣赏，uoukow 觉得有点心灰意冷是完全可以理解的，而这种情况恰恰也是很大一部分学生玩家无法释怀的痛。在中学时代，由于学生的活动面比较窄，所以家用和掌机游戏就成了为数不多的娱乐方式之一；而到了大学，虽然自由支配的时间多了，但可接触的事物面也变广，因此玩游戏便不再是很多人用来消遣的惟一选择。

"有爱"的力量

没错，真正"有爱"地去喜欢一款游戏和只是因为无聊而玩游戏，这两者性质与出发点是完全不同的。游戏不仅仅只是用来打发时间的存在，它也是个人兴趣爱好的凝聚。向周围人推荐自己的爱好，其实和勇气倒没有太大关系，更多的是需要毅力与觉悟。小九大学时，为了结交更多的同好，"无偿"提供各类家用机、掌机、杂志、动画以及游戏资源，几年下来，班里因此受"熏陶"的人不在少数。而像 uoukow 这样的女玩家能如此"有爱"，生活中真的不多，或许这就是腐女的强大力量吧。（笑）

本期话题：

①说说冬日里的游戏心得；
②分享你和室友之间的游戏故事。

本期读者语录 Email 我们的未来：还记得以前看杂志的时候，自己就在想，什么时候我自己也能成为你们中的一员，那时候该起什么名字呢？到现在一直没有想好！呵呵。（玛娜回复：看来你就是本期最未雨绸缪的读者了！）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

PEGA® 本期奖品由 PEGA 独家提供

本期大奖 3名



PEGA PS3 三合一滑盖无线键盘
（集合键盘／遥控器／手柄）

一等奖 5名



PEGA Wii 新款蓝光加速双充

二等奖 5名



PEGA X360
双 65 纳米酷冷风扇

三等奖 5名



PEGA PS3 超薄版
主机支架

本期特别放送 10名

PEGA 系列电玩周边

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

11A 互动信箱礼品名单

大奖 PEGA PS3 三合一滑盖无线键盘（集合键盘／遥控器／手柄）

北京	董兆辉	哈尔滨	王 新
天津	江 枫		

一等奖 PEGA Wii 新款蓝光加速双充

厦门	黄政语	惠州	赵子峰
重庆	江 浩	铜陵	周志岳
池州	徐 晟		

二等奖 PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

长沙	程少琪	保定	黎守仁
信阳	管 杰	北京	刘 桐
铁岭	简嘉祥		

三等奖 PEGA PS3 超薄版主机支架

宁波	蔡 冰	大连	张可洋
连云港	曾 迁	天津	赵恩东
徐州	李宗胜		

特别放送 PEGA 系列电玩周边

北京	陈 行	北京	马肇东
南京	陈毅易	上海	倪韵雯
沈阳	郭 棣	怀化	张释
成都	林珏明	北京	赵鹤楠
上海	吕俊伟	长春	周于宇

本期问题

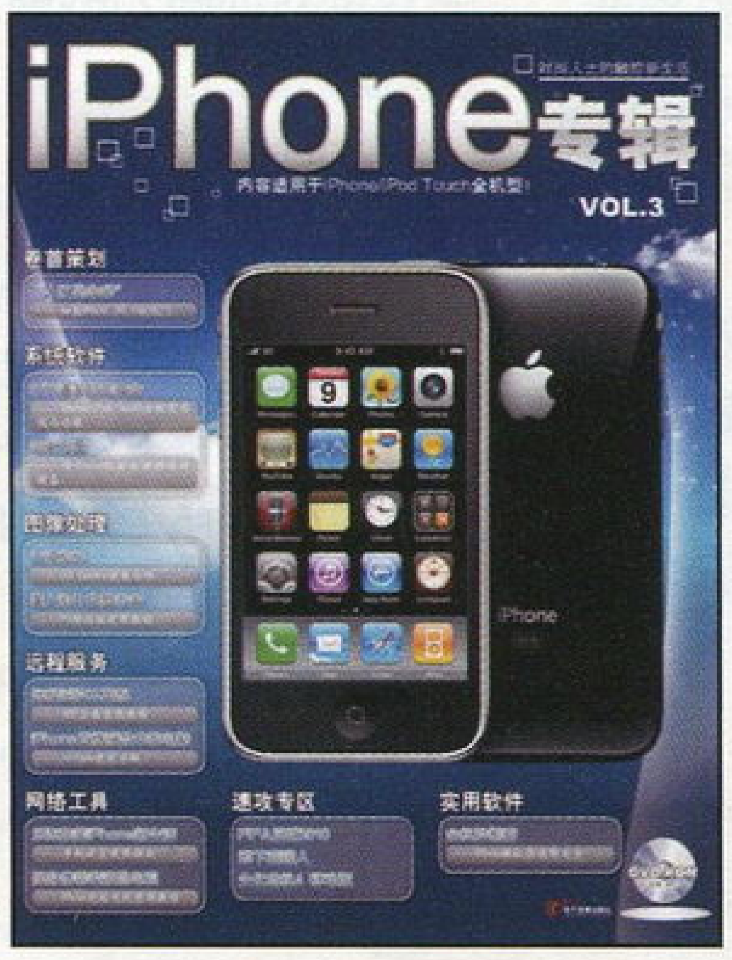
1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 本期制作攻略和研究的游戏您玩了几个，杂志上的内容对您帮助大吗？

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：



《零 镇魂歌 最终珍藏版》豪华版，定价：48 元；《塞班智能手机宝典》，定价：28 元；《iPhone 专辑》第 2、3 辑，定价：28 元／辑；《萌萌美少女系列三国名将 · 战国美姬》，定价：28 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价：28 元；《爱图 e 族》第 6、9、11 辑，定价：19.8 元／辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4、6 辑，定价：9.8 元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《终结者 2018 官方电影指南》，定价：28 元；《终结者 2018 官方小说》，定价：16 元；《这个管家 收藏——黑执事记录全集》，定价：22 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《模魂志》第 33、36、39 期，定价：15 元／期。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码： 730010 **电 话：** 0931-8663118
Email： acg@vip.163.com

游戏机实用技术

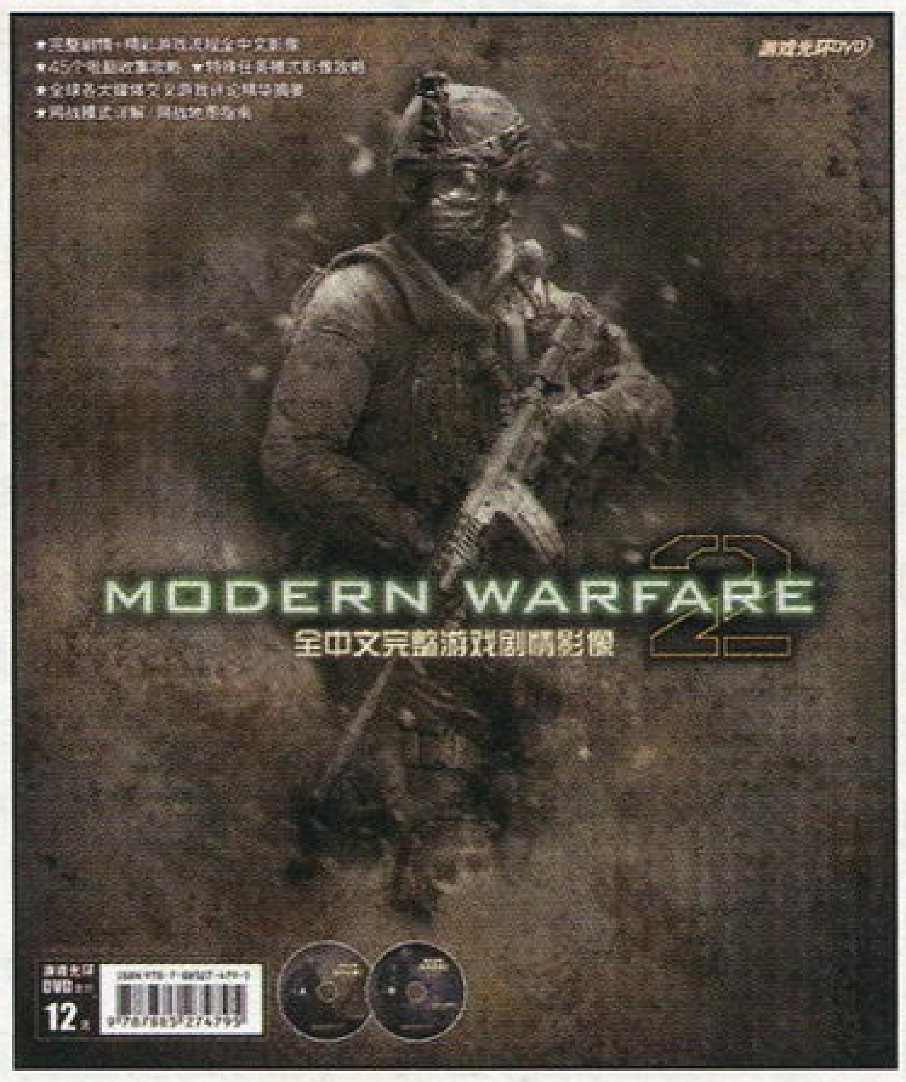


目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。总第 220 期～ 227 期、总第 235 期、总第 238 期、总第 239 期、总第 240 期，定价：9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价：15 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期、总第 236 · 237 期，定价：19.6 元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电 话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.com.cn

游戏 · 人



《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 30 辑、第 34 辑、第 35 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑，定价：9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 18，定价：12 元；第 20、24、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，《未知海域》特辑，《使命召唤 现代战争 2》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价：9.8 元；第 26、31 辑，定价：12 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《PS3 专辑》第 7 辑，定价：32 元。《Xbox360 专辑》第 8 辑，定价：28 元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 99 号信箱
《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电 话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

@ 前几天我购入了韩版 Wii 软刷成了美版，系统版本为 4.0u，当时由于买的时候机器里已经有 GC Backup Launcher xi 软件，所以我还特别购入了 NGC 手柄、记忆卡和《潜龙谍影 李蛇》的美版刻录盘。不过当我把盘放入主机并使用 GC Backup Launcher xi 软件却发生了绿屏，然后主机就自动重启了，接着我又去网上找了一些相关教程，用 SD 卡下载了 GC Backup Launcher 0.2 版本软件和 MIOS patcher，但在 HOMEBREW 界面里使用还是有问题，运行 MIOS patcher 会出现一屏幕的英文字，只看到中间有 V5 什么的字符，不知道现在还有办法圆我的李蛇梦吗？ [kakazhou7]

出现"绿屏重启"是由于"GC Backup Launcher xi"软件在运行时缺少必要的插件所引起的，只要你在出现英文提示的界面记下中间的那行英文，然后在网上用它作为关键词搜索，下载补齐缺少的插件就能正常运行 NGC 游戏了。

@ 最近准备买 PSP，朋友介绍了三款，但一直没有弄清楚它们的区别，希望得到小编的解答。① PSP-2000 V2 和 V3 的区别是什么？②现在 PSP-3000 的破解到什么程度了，还是不能关机吗？它能使用的功能会不会比 2000 少很多？③ PSP-3000 的颜色貌似和价格有关，是不是还有芯片或者其他什么原因？ [a15155440142]

①所谓 V2 和 V3 是玩家对 PSP-2000 主板型号的一种简称，而自从 11 月初 5.03GEN-B 的自制系统放出后，它们都可以实现破解（需保证系统的官方版本在 5.03 或以下），在使用上并没有差别，购买时主要应注意 PSP-2000 V2 主板的主机由于发售时间较早，目前市面上公开销售的主机基本上都是翻新机。②目前 PSP-3000 的破解仍然停留在只能待机的阶段，而 PSP 本身的特性是在电量较低时自动进入"待机状态"，所以你并不用过分担心刷机的风险，只要平时在使用时注意不要误操作关机就可以了。PSP-3000 和 PSP-2000 在使用自制系统时所能实现的功能几乎没有差别，变化主要体现在硬件改动上，比如 PSP-3000 采用了全新的屏幕增强画面表现力、内置麦克风更好地支持语音聊天等软件，以及支持 AV 和 S 端子线在显示设备上输出 480i 的图像信号。③不同颜色版本的主机通常在硬件上都没有任何变化，出现价格浮动多半都是商家炒作的结果，就看你是否对主机颜色有特殊的要求了。

@ 我的 X360 终于在 11 月 6 日一上线就被 BAN 成了 X90，非官方的 160G 硬盘基本成了摆设，可怜才开始两个星期的金会员年卡和 4M 的宽带包年啊……8 号我毅然决定入手 250GB 的神机一台，所以有三个问题想请教一下。①从没上过 Xbox LIVE 玩 D 版的 X360，离线更新会不会被 BAN 掉硬盘（非官方硬盘）？这是我朋友最关心的问题。② PS3 因为游戏玩家品德问题（例如在线联机恶意拔网线等）上 PSN 会不会被 BAN？玩偷跑的游戏会被 BAN 吗？③为什么 PS3 的日式游戏这么贵？例如《高达战记 0081》现在还要 400 多块，比新出的《使命召唤 现代战争 2》390 高出一截，经典的《潜龙谍影 4 爱国者之枪》反而降到 240 元，这其中有什么原因吗？ [武装飞鸟]

①从目前 X360 玩家反馈的情况来看，如果你已经刷机，那么只要保证在执行近期的系统升级时没有连接网络，主机就不会失去硬盘的相关功能，和你是否使用官方硬盘无关。②"联机游戏时恶意断线"虽然对很多玩家造成了困扰，但是官方目前还没有因为这种情况而限制某些账户登录 PSN，玩家只能使用系统自带的"黑名单功能"来避免和这些玩家进行联机游戏。另外由于 PS3 目前并没有盗版存在，所以即便是玩偷跑的游戏也不会受到来自官方的惩罚。③各区域版本游戏的差价主要受汇率的影响，尤其对于一些没有港版的 PS3 游戏来说，定价较高的日版游戏换算成人民币的售价往往就要比港版游戏贵几十块钱不等，而像你所说的《潜龙谍影 4 爱国者之枪》之所以会那么便宜，应该是与本作的港版廉价版定价较低有关。

游戏 GAMES

@ ① PSP 版《炙热之魂 进化》中第 13 号通り名要求制霸的 4 个区域具体在哪里，我怎么也找不到？②"サンライオの森"怎么从区域 4 到达区域 5，我搬箱子垫脚每次都少一个箱子，到不了树洞，让我很郁闷……[GQno123]

① 13 号通り名需要完成地底湖、海底洞窟、龙の摇り笼、大地の中枢 4 个区域制霸，其中每个地点只要到过最深处的场景且完成战斗一次即可。②要从"サンライオの森"的区域 4 到达区域 5 需要先获得 3、7 和 13 号通り名，之后到达区域 4 先将高台上的两块石头破坏（可以在自由战斗中完成），然后用箱子踮脚前往树洞的方向，最后再将洞内的石头破坏就可以打开新的传送点，推荐你派出 JUMP3 或者以上的角色出战会比较容易。另外这里还有一个最简单的方法，就是装备 8 号通り名直接从水面上到达树洞的位置，它的获得方法为收集"溶解液"、"トカゲの舌"、"かにのこうら"各 5 个。



@ ①《美妙世界》我是以全报告为目标而努力的，现在虽然全部的条件已经达成，但我很想知道约修亚篇第七天的那只小猪噪音怎么才能消灭，我用尽了手段还是对它没辙，现在都快抓狂了！② 7 和 62 号噪音去哪里刷比较快？③超能力点数已经接近 5000，但等级还是 E 算正常现象吗？ [uoukow]

①这个小猪噪音通过普通战斗并不能将它消灭，不过只要你试着在战斗中将 NDS 合上就可以对其一击必杀，应该算是制作人故意留给玩家的一个悬念吧。② 7 号噪音只会在通关后的世界中以极低的几率出现，由于没有特别好的快速出现方法，你只有耐心地找一个区域反复切换场景来刷取；62 号主要出现在比特篇第一天的"涉谷铁架桥下"区域。③游戏中的超能力点数主要通过战斗的次数来累计（每次战斗增加 1 点），达到一定数值后会获得新的称号，如果要达成 S 评价更是需要 65535 点超能力点数，绝对是对你毅力的最大挑战。

@ 最近新买了 PS3 版的《胜利十一人 2010》，可第一次进入游戏系统就要求我升级到 1.01 版本，但是每次升级都在等候一段时间后自动退出，并出现错误代码"80710092"，此时我是可以正常登陆 PSN 日服并下载内容的，这到底是怎么回事呢？难道因为我是日版机器运行港版游戏就不能升级吗？我使用的是 linksys WRT54G2 V1 无线路由，需要什么特别设置吗？ [Clouds]

由于 PS3 游戏不分区，所以也就不存在"日版主机运行港版游戏无法升级"的情况。出现下载更新失败可能与你的网络和服务器的连接不稳定有关，建议你重启路由器再进行尝试，或避开晚上的上网高峰，在空闲的时间下载更新内容。

@ X360《野性传奇》中有一关要求玩家护送一辆大车，不知道那一关怎么过呢？在护送的途中那群怪物老是往车上扔炸弹，不知道这些炸弹能打掉吗？ [漆黑]

守护大车的任务中玩家不能通过其他方式破坏炸弹，所以要想顺利过关不但要通过观察大车尾部的冒烟程度，和角色对话来判断大车的损坏程度，还需保证紧跟在要大车后面，

本期读者语录

Email 倪忠山：好忙啊，白天工作间歇玩玩 PSP，晚上耍耍 PS2，闲时上上网，冷时把被子一盖蒙在里面继续玩小 P，就是举着 PSP 好累，有没好办法？晴天回复：教你一个最简单的方法，那就是在趴在被窝里享受 PSP，不过蒙着被子空气不流通，对健康可不好，一定要注意。

记住敌人出现的方向和时机集中攻击才行。如果还有困难，建议你前往 Motor Forge（道具升级商店）升级你的座驾，其中的 MACHINE GUNS（机枪）一定要购买，这样就能利用它来扫射两边来袭的摩托怪，以确保在它们发射黏胶炸弹前就消灭掉。另外整个过程中只需消灭大车屁股后面尾随的怪物就好，冲到大车前面去的怪会被大车碾死，完全不用管。



▲适当升级战车的“氮气喷射”能延长车辆的加速时间，对营救也有很大帮助。

@ ① PS 版《恶魔城 X 月下夜想曲》中正城计时塔顶部有一只红披风飞剑代号为 No.81 的怪物怎样才能彻底消灭，感觉每打完它一次后，跑到房间的角落再回到中央，它就又出来了，貌似它掉的东西很不错啊……②游戏中是不是装备一些特殊的武器能发动特殊效果，需要按些什么键？［慕容紫英］

①No.81 怪物フライングアーマー的特性就是死亡后一段时间内自动复活，并不能彻底消灭，击败它会有可能掉落“フランベルジェ”（双手剑）和“ヘブンズソード”（投剑）。②游戏中一手装备“シールドロッド”或“レムリアソード”，另一手装备盾牌并同时按下□+○键可发动各种特殊效果，具体情况如下：

盾牌	效果
レザーシールド	增加 DEF
メディウサの盾	召唤美杜莎发射两道跟踪石化光线
ナイトシールド	增加 ATK
アイアンシールド	召唤两把巨剑进行攻击
ダークシールド	召唤恶灵发动全屏攻击
アックスアーマーの盾	召唤投斧进行攻击
もんしょうの盾	召唤精灵减少雷和炎属性伤害
めがみの盾	召唤女神减少暗属性伤害
フレイムシールド	召唤三头火龙进行全屏攻击
ドクロの盾	召唤骷髅发射激光
シャーマンの盾	增加 INT
アルカードシールド	举起盾牌会处于无敌状态，靠近敌人后给予其大伤害，但同时自身 HP 缓慢减少

@《伊苏 7》我已经通关了，野外巨兽和最后灵药的任务都已经完成，但道具栏里始终有三个显示为“？”号，请问怎么才能获得它们呢？［鲁鲁修］

这三件物品需要前往“アルタゴ市”中央广场右上的房间，即“ザンジバル商会”的所在地购买，分别是消耗品“时の镜”、队伍装备道具“风魔の壶”和“斗神の刻印”。其中可大幅提高必杀槽蓄积速度的“斗神の刻印”售价高达 100 万，比较推荐的赚钱方法是前往“魂の井户”最终 BOSS 战之前的地图刷杂兵，再加上这里还有各种合成最强装备的素材堆，完全可以做到练级、赚钱、收集素材三不误，一个小时赚上二、三十万不在话下。

@ 我目前在玩《口袋妖怪 魂之银》的二周目，不过 8 个道馆全打完了队伍等级还是不高，不知道能够推荐我一些快速练级的方法吗？还有我的正版卡带能和烧录卡联机吗？［左右］

后期首推挑战四天王和前往“冠军之路”这两种方式快速提升等级，如果你现在的实力还不足以挑战这两个地点，也可以先从挑战各道馆的馆主开始，具体方法是在特定的时间前往指定地点会遇见外出修行的各大馆主，之后与他们对话要来电话，最后再在指定时间拨打电话就可以了。另外使用正版卡带可以和烧录卡联机。

馆主	出现日	出现时间	出现地点	邀战日	邀战时间
隼人（ハヤト）	周一	12 点以后	玉虫市百货大楼四楼	周六	4 点至 10 点
阿笔（ツクシ）	周四	全天	常磐森林近常磐市入口	周四	10 点至 20 点
小茜（アカネ）	每天	12 点至 16 点	黄金市百货大楼六楼	周六	10 点至 20 点
松叶（マツバ）	周一、周二	全天	铃之寺至铃之塔间的小道	周二	0 点至 4 点、20 点至 24 点
四岛（シジマ）	每天	全天	浅蓝市会馆门前的四岛夫人	周三	0 点至 4 点、20 点至 24 点
蜜柑（ミカン）	每天	13 点至 14 点	浅黄市食堂	周三	10 点至 20 点
柳（ヤナギ）	每天	6 点至 10 点	愤怒湖西南角	周一	4 点至 10 点
伊吹（イブキ）	每天	6 点至 9 点	龙之祠，必须进行完与莱巴鲁的联手战斗	周五	0 点至 4 点、20 点至 24 点
小刚（タケシ）	每天	12 点至 15 点	地鼠洞穴近尼比市出口处	周六	0 点至 4 点、20 点至 24 点
小霞（カスミ）	每天	16 点至 18 点	25 号道路约会地点，必须收服或消灭水君	周三	4 点至 10 点
马志士（マチス）	每天	9 点至 12 点	发电场外的草丛，必须收服闪电鸟且队首精灵为皮卡丘	周五	4 点至 10 点
艾莉嘉（エリカ）	周六、周日	14 点至 17 点	玉虫市 GYM 上方的喷泉边	周日	4 点至 10 点
杏子（アンズ）	每天	16 点至 18 点	冠军之路的预检战	周一	10 点至 20 点
娜姿（ナツメ）	周五	全天	浅黄市水星号码头	周日	10 点至 20 点
夏伯（カツラ）	周二	全天	红莲岛	周二	10 点至 20 点
小茂（グリーン）	每天	15 点至 16 点	真新镇小茂家连续七天为同一只精灵梳毛后，与姐姐对话	周日	0 点至 4 点、20 点至 24 点



年末不但大作成堆，读者有关游戏的问题也如潮水般向小卖部的信箱涌来，尤其是其中一些年代久远的游戏，晴天查找相关资料时还颇费了一番周折，希望最后得到的答案能及时帮助到这些玩家。从下期开始，“小卖部”将继续在新的一年里为大家解决疑难杂症，并从更多的细节上突出实用性，让更多的读者从简单的问答中学习到一些主机使用、游戏技巧等知识。最后如果各位有什么好的栏目建议都可以发来邮件与晴天分享，例如将自己遇到的问题和解决方法与其他读者分享也是一个不错的选择哦！

最近玩《梦幻俱乐部》遇到一个相当棘手的问题，我目前魔璃的 HAPPY ENDING 已经完成，15 点成就也得到了，但为什么魔璃的本名却没有显示出来呢？之后我又从头开始游戏并一直指名魔璃，重要道具送了，生日也帮她庆祝了，但始终有一部分重要 ETS 触发不了，导致所有的约会也都不能完成，最后都是”好人卡“结局，玩了三四遍都一样。现在我就差”魔璃全资料“这项成就没有得到了，真是郁闷啊……［Kage］

游戏中要得知女性角色的真名除了达成 HAPPY ENDING，最重要的一点是要在最后一次“After 事件”（即 After3）中将女性角色灌醉。由于魔璃本身属于游戏中“喝酒”很在行的角色，所以要想达成目标就要尽快赚钱进入“VIP 包厢”，之后多点“ドリンク”和“マグマ”等她喜欢的烈性酒即可，但同时也要注意自身的“饮酒度”，如果在她之前倒下那就前功尽弃了。另外关于无法触发部分“ETS 事件”的情况，建议你根据以下的按键选项来完成魔璃主线中的重要事件，这样要想拿下最后的成就应该就不成问题了。



魔璃攻略路线	
ETS	ブラッディマリリン
ETS	魔璃ちゃんの CD
ETS	选择“カラオケ”追加强制事件选择“X”
ETS	魔璃ちゃんのカラオケ
ETS	お互いを知る事
约会 1	地点美术馆选择“B”
ETS	“マイクが必要だわ”提问选择“A”
－	在商店购买“マイク”赠送给她
ETS	“ボーカルやってみない？”提问选择“B”
After1	选择“A”
ETS	ボーカルへの不安
ETS	“マイクのお礼”提问选择“A”
ETS	“决心はついた？自信ないの？”提问选择“A”
ETS	デートの提案
约会 2	地点公园选择“B”
派生	地点竞马场触摸魔璃右胸靠上的位置
ETS	“新しい曲の歌词气に入った？”提问选择“B”
ETS	ボーカルに诱った理由
ETS	ボーカルの决意
约会 3	地点游园地选择“X”
派生	地点映画馆亲吻魔璃的嘴唇
ETS	“新曲のスコア…受け取って？”提问选择“B”
After2	选择“X”后触摸魔璃的左手手指
ETS	“あなたも歌うのよ。私と一绪に”提问选择“A”
－	从みお处得知关于魔璃哥哥的事情
ETS	在自己喝醉的情况下触发“不在の兄”
ETS	兄の面影
After3	－

本期读者语录 Email Ping Zhu：呵呵，很喜欢你们杂志，自己也是一个游戏设计师，梦想就是通过努力能够进入到更高的层面去做游戏制作人，我一定会做出让人们玩的时候开心的笑出声音，或者有所深思的游戏的。晴天回复：支持你的伟大梦想，到时候不知道小编们能不能免费享受你的旷世巨作呢？

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



△因急病住院手术，挨了人生第一刀，故而缺席两期小编寄语。在此特别提醒大家，无论任何时候，健康都是第一位的，任何的不适都是身体对自己提出的警告，千万不可漠视。由于住院期间不方便上网，在此对所有发来慰问的读者朋友一并表示诚挚的感谢，希望UCG的所有读者和家人都健健康康！

〇住院期间翻看了不少病理书，顺便给大家介绍一点健康小常识：苹果不如我们想像得营养丰富，可以多吃一些香蕉；同理，白菜也一样，可以多吃一点蘑菇；排便一定要养成固定的习惯和规律，每天1～2次，每次5分钟左右为宜，早上起床后和晚上睡觉前最好；早上起床后一定要喝一两杯温水或者果汁，但切记要是鲜榨的果汁而不是什么“鲜橙多”之类的果汁饮料；熬夜对身体的伤害是非常大的，不是你睡个懒觉就能补回来的；最后推荐一道甜品：用红枣和银耳加一点枸杞，用冰糖炖之，适中的温度喝下，有利肠胃和调理内火。

×中国文字著作权协会说“叫板”谷歌不是为“出一口气”。大家都知道中国作家收入太少的其中一条重要原因就是盗版太多，而文著协是不是对此要负主要责任？不然你这个机构存在的意义是干嘛的？谷歌对于版权图书扫描的仅仅是摘录部分，这和我在书摊上买书前随便翻翻有什么区别？再说了，真要看盗版还用得着上谷歌图书馆？不说满地卖的盗版图书，光是网上可以随意下载的盗版书怕是已经超过了国家图书馆的规模，你文著协又干了些什么？文著协的确不是为出一口气，是为了钱。

□全球份额最大的Wi-Fi芯片制造商博通（Broadcom）宣布正式支持中国的WAPI标准。从表面上看，这是美国方面因为巨大的中国无线通讯市场而做出的妥协，而实际上在这几年无线标准的僵持中，中国损失的远比获得的要多，而中国坚持采用WAPI标准的原因也是不言自明。对于普通消费者来说，最好的消息在于以后购买行货手机再也不用担心买到的是阉割版了。

本期个人签名

你是猴子请来的救兵吗？



《COD6》终于顺利“一转”了，目前一转54级，杀敌数9000不到，生存率3.29，连杀记录36，反正和4代的成绩差不多吧……不过再看看杀人数世界排名前十的人，貌似只有一个叫GTKILLa的老外还算是自己打出来的，其他的都是刷分党，在这里强烈鄙视一下。前一段时间和海豚等高手一起打HQ模式，有一盘碰见了一群韩国人，虽然人家的技术是差了点，但团队配合的精神还是很值得提倡的，我也想借此表达一下“不怕狼一样的敌人，就怕猪一样的队友”这个观点吧。

上原れな的新专辑《Jewelry Songs》发售了，等这个很久了，话说她也是我喜欢的大三女歌手之一，第一当然是米仓，第三才是上原れな，第二就不说了，嘿嘿。专辑中有很多熟悉的曲子，强烈推荐一下《Hold a dream》这首歌，相信她在将来会慢慢代替Suara成为Aquaplus的新一代歌姬，神曲啊神曲……

《纯白相册》总算是看完了第18页，咳咳……渣男主终于对女王理奈下手了。不出意外的话，游戏是肯定会入的，周边能败的就败吧－_－b。这片子的看点就是要看男主角如何如何渣，如何如何缺德……当然现实中是绝对不能学的啊。

本期个人签名

做梦梦见晴天被鲨鱼吞了……Orz



1. 原本还在感叹编辑部所在地的好天气，结果不料最近几天气温急转直下，瞬间便从温暖的春天变成了寒冷的冬天，每天早上从被子里爬出来都要经过好一番思想斗争，不过相比起上学时的思想斗争，我很明显地觉得自己的觉悟有提升，上学时鼓励自己爬起来的方法通常是：不去的话会被老师骂，而现在鼓励自己的方法是：去编辑部就又暖和又有游戏玩了！

2. 最近看的电影比较少，只抽空去电影院看了一场《2012》，本来为两个多小时的时长做足了准备，带了一堆爆米花和饮料进场，全部看完后才发现完全浪费了，光是为庞大的地球毁灭场景张大嘴巴就已经花去了一个多小时，根本没顾得上把爆米花塞到嘴巴里。在未来几年之内，相信再也看不到场面这么宏大的灾难片了。

本期个人签名

请让我变成电热毯星人……



★我的观影原则是“一切电影都可以在家里看，唯独灾难片必须要去电影院！”，《2012》果然没有让我失望。我认为灾难片才是把特效的钱花到了刀刃上，相比之下《变形金刚》等动作片虽然特效很炫，但是镜头太快，总是看得我眼花缭乱。

★据说现在蓝领收入正在全面超越白领，开始我还不信，前些天打算找个清洁工人到家里搞卫生，侃了半天价才谈妥了200元全包。结果当晚那人打电话来说不搞了，因为价钱太低，真是气死我也。以后干脆兼职当清洁工算了。前段时间刚听说以前一个比我小两岁、中学没毕业的邻居如今已是千万富翁，出门开的都是宝马7系。这年头知识不值钱喽……

★几年前有次突然转冷，我把整个衣柜（也就三四件而已……）的衣服都穿在了身上，这些天是把整个衣柜的被子都盖在了床上。由于平常气温都很高，家里只有空调被，为了严防甲流，还是在身上多包点御寒之物比较安心。

本期个人签名

期待可以一边泡澡一边看电视剧的新浴室（*_*）



• 林子大了什么鸟都有，为了能够赚钱真是干什么的都有。前几天才知道，现在有只要给钱就能帮你删帖的“删帖公司”。为了消除网络上关于你公司的负面新闻和帖子所带来的影响，现在有一批人就专门干这种收钱删帖删新闻的事情。而且根据网站大小，帖子影响力的不同，所要的价格还差很远呢，开口那就是几千。我真是感叹当今人们的思维真的比过去活跃太多太多了。

• 今天和几个同事聊起了当年的街机见闻。有的说：我们那里有用MD改的街机；有的说：我们那里有用SFC改的《少年街霸2》；有的说：当年我们那里还有用FC改的《魂斗罗》和《影子传说》，为了让你死得快，好摇杆给了《影子传说》。不过据我所知，我见过的最强改造街机是PS2版的《真三国无双2》。投币一次玩5分钟，最牛X的地方在于这台机器上的人物还都是齐的，而且还有玩家打出来了的各种不同的装备。当我第一次看到这种街机时才换然大悟：原来还可以这样玩啊！

本期个人签名

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com

本期读者语录 重庆 江浩：另外一个很喜欢的地方就是“自由谈”，看着各路玩友们在这里海阔天空，不论是赞美还是批评，都能体现出来一名真正的玩家具有的素质。玩游戏不仅仅是享受感官刺激，能够玩出水平，玩出内涵，玩出思考，这才是我们才享受游戏的同时能够获得到的最大的价值吧。（纱迦回复：没空间了……）笑



★天气一冷，人自然也就喜欢吃热乎的东西，所以最近晴天有时间就在家里自己熬汤，或者约上四五个好友去体验一把“山城风味”的重庆火锅，那美美的滋味真是别提了。不过话说回来，再过2个多月应该就能吃上正宗的家乡美食了，真是充满期待啊！

☆近段时间北方的强降雪几乎占据了所有电视新闻的头条，而算起来自己到现在貌似也就小学五年纪的时候见过一次小得不能再小的“降雪”，再看看编辑部所在地的气候，估计要见到传说中“银装素裹”的美景只有找个机会北上才能实现了……



★根据“冬吃萝卜，夏吃姜”的古语，冬季大家可以多吃萝卜，补气暖胃，为即将到来的一年里最冷的日子带来更多的温暖。最后再和大家分享一下最近收到的一个礼物：USB保暖手套。因为可以直接接着电脑，戴着它打字保暖就两不误啦，是不是很方便呢？

本期个人签名

冬季让彼此靠得更近。

本期主题：自责与思考

果然，让我崩溃的魔女攻略还是出了不少错，错误印成了铅字，拍大腿也于事无补，只能再次向各位读者致歉。

这两天我一直在思考一个问题，期刊上的攻略应该如何制作？我们都知道，UCG是一本实用性内容占据相当比例的半月刊，而实用性内容里攻略又是重中之重，半月刊的特性让攻略受到了篇幅和制作时间的双重制约，攻略制作者只能和时间赛跑、和篇幅抗争。但从杂志开始印刷到运输到零售点最后到读者手中，可能会有一个星期甚至更长时间的间隔，这一个星期里，在一款游戏上十有八九会有新发现，比如更合理的打法，更实用的心得等等，难免出现内容上的延迟。更重要的是，如果攻略中出现了错误，从印成书的那一刻起便“改无可改”，就算很早发现了，也只能到下一期再更正。无论制作攻略是件何等辛苦的差事，出现了错误，那效果必然打折。而且这还不是校对员的责任，有些错误不玩这款游戏，不玩很长时间的话是无法发现的。对于攻略中的错误，有些读者表示理解，但将心比心，那些被错误误导的读者又会怎么想呢？这种攻略内容的延迟，错误更正的延迟，久而久之，难免会让一些注重攻略的读者失去耐性。希望各位读者能为我们出谋划策，如何在有限的时间和篇幅里制作更加精良的攻略。下一期便是UCG的2010年1月A了，我想这应该也是我以及每一位同事在新一年中努力的方向。



本期个人签名

《2012》和《变形金刚2》是同一类型的电影，都是好莱坞的“主旋律片”。



★《太鼓之达人Wii》新作中有几首歌令自己欲罢不能，特别是对《ファミリードンドン》这样的8位机电子曲风格中毒最深，FC时代的游戏音乐果然还是百听不厌啊！

★截稿后去电影院看了《2012》，虽然片长两个多小时，不过我还是觉得“世界末日”来得太快。电影本身的视觉效果自然没话说，但最令我印象深刻的一幕是某座写字楼倒塌时，正在上班的员工抓住楼板边缘拼命挣扎……这里也顺带自拍一砖，上期杂志“影漫”栏目中自己竟然将《2012》的海报搞错，实属不该，这里也要给影迷朋友们道歉了。Orz

★ 前几天从小九上学的城市来了位LU上的朋友，吃饭时聊到了天下聚会。其实组织这样大型集体活动也挺不容易的，很多时候都是靠玩家个人的热情与爱好才能坚持下去。在期待更多的玩家能参与到这项交流活动中的同时，我们也希望大家都能为将天下聚会办好多出一点分内的力，毕竟这也是所有玩家自己的节日嘛。

本期个人签名

刚刚专程买回来放手办的玻璃柜，怎么瞬间就满了……



★在写《元素怪兽TD 携带版》的攻略时，发现这游戏的PC版即将开始内测，于是就想试一试。在加入之前先要登录一个什么ハンゲーム，我以为ハンゲーム是Hudson（ハドソン）的在线游戏平台，等我登录之后发现其同时在线人数居然接近百万，着实吓了我一跳：啥时候Hudson找到这么棵摇钱树了？后来一查，才知道原来ハンゲーム就是Hangame，那个韩国最大的网络游戏门户网站。这算是这期的一个小小收获吧。

★感觉自己对《使命召唤 现代战争2》网战的激情远不如前作。其中一个很大的原因，就在于网络不好。虽说这代网络已经优化过了，但是进老外房间依然是长期一格。以前对这种情况没什么感觉，现在就觉得长期如此的话简直是在浪费时间、浪费生命。往远了想，其实《使命召唤 现代战争2》还算好的，至少一格也能打打。像《铁拳6》这种游戏那是完全不能打。不得不说，中国网络实在是太糟糕了，光纤什么时候才能普及啊！

★补一个网络有关的小笑话：大约是2001年的时候吧，曾经在家乡看到某网吧扯出巨大横幅：“超级宽带接入！带宽2米！”

本期个人签名

初中的体育老师说：谁敢再穿裙子上我的课，就罚她倒立。



搬了家，一切都收拾得井井有条，不知道这秩序能持续多久。每天回家捂着被子一声不语地看电影是一种享受。

一个多星期前，晚上出去跑步，围着地势高低起伏的湖转圈，下坡时跑得过快，让已经持续运动了将近半小时的双脚太过用力地蹬踏，坡度减缓之后，觉察左脚脚踝的关节在每次触地时都会硬生生地疼痛。本以为只是轻微地崴了一下，漫步向家走，没成想这一疼就是一个星期，每天上班一瘸一拐的，狼狈不堪，这肯定不是什么战利品。

上期刚说完不久天气就变冷了，正好配合脚伤也不用跑步了，逐渐积累起的耐力可不要这样耗光啊！现在好了，截完稿晚上有时间还要继续加油的，怎样对付冷风将是最主要的问题。

还是说温度，这边的一大缺陷就是没暖气，冬天虽然在外面好过一些，但是在屋子里冷得让人发疯。比如现在坐在编辑部里，手脚冰凉，这还是人多的屋子，下班回家自己的屋子里的情况更加严重……

本期个人签名

夏天盼冬天，冬天盼夏天，其实最喜欢的还是春秋。

三上回归

小小地标题党一下。话说，随着《黑暗历代记》杀到，编辑部里又开始谈论起有关《生化危机》的话题。主要的观点依旧集中在竹内润制作的5代不如三上真司领衔开发的前几作有创意。现在的Capcom似乎有计划让一切游戏向《怪物猎人》靠拢的趋势，别的不说，在最近的《黑暗历代记》中，最终BOSS的造型活脱脱就是个恐龙！应该说，期待像三上真司这样一批优秀制作人的能够回归，这在卡饭群中绝对是普遍呼声。当然期待归期待，这些早已自立门户的老前辈自然不会轻易走回头路。个人觉得Capcom真的应该好好反省一下了，没有优秀的游戏制作理念，“创意工夫”这块招牌早晚都会被砸掉。



本期个人签名

啧啧，真冷！

本期读者语录

Email 李鲁：《现代战争2》引发的梦：白天玩到被将军灭口，留下阴影，晚上梦到被人当筛子中了40几发子弹，难道我有心魔了么……不知道众小编有没有梦到与游戏有关的经历。（纱迦回复：玩了这么多年游戏，梦到游戏肯定正常啦。）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年11月24日～2010年3月31日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

经过这两个月《使命召唤　现代战争2》、《猎天使魔女》等多款大作的轮番轰炸后，玩家也将迎来12月份年末商战的最高潮部分。其中最受关注的作品，自然是千呼万唤始出来的日式角色扮演超大作《最终幻想XIII》。不过玩家在等待的同时，月初也将有几款佳作发售，适合联机的《梦幻之星　携带版2》、经典恋爱游戏最新作《心跳回忆4》以及NDS平台的《塞尔达传说　灵魂轨道》都将是玩家的选择。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年12月					
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
17日	萌萌2次大战（略）2［chu～］	萌え萌え2次大战（略）2［chu～］	SystemSoft Alpha	策略	日版
17日	死亡链接	デス・コネクション	Idea Factory	文字冒险	日版
24日	Little Busters 修正版	リトルバスターズ コンバーティッド エディション	Prototype	文字冒险	日版
2010年1月					
12日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill：Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
28日	公主恋人	プリンセスラバー！ ～Eternal Love For My Lady～	Comfort	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	杰克与达斯特 失落的边境	动作	2010年年内	金色的琴弦3	文字冒险

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
26日	寒蝉黎明 携带版 MEGA EDITION	ひぐらしデイブレイク ポータブル メガエディション	Alchemist	动作	日版
26日	双手玷污之时 光谱力量的遗产	いつかこの手が汚れる时に —SPECTRAL FORCE LEGACY—	Idea Factory	策略角色扮演	日版
26日	L的季节2 无形的记忆	Lの季节2 invisible memories	5pb.	文字冒险	日版
26日	光之圣女 诸神黄昏	ラ・ピュセル ラグナロック	日本一	策略角色扮演	日版
26日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar：The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	模拟育成	日版
3日	梦幻之星 携带版2	ファンタシースターポータブル2	SEGA	角色扮演	日版
3日	机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	NBGI	动作	日版
10日	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO ナルト 疾风传 ナルティメットアクセル3	NBGI	动作	日版
10日	大空军 DAIKUUGUN	大空军 DAIKUUGUN	Global A Entertainment	射击	日版
10日	风云新选组 幕末传 携带版	风云新选组 幕末传 携带版 Portable	FromSoftware	动作	日版
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	R-TYPE战略版2 巧克力战争	R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート	IREM	射击	日版
10日	死神 灵魂狂欢节2	BLEACH ソウル・カーニバル2	NBGI	动作	日版
17日	女皇之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
17日	茜色的坡道 携带版	あかね色に染まる坂ぽーたぶる	GN software	文字冒险	日版
17日	萌萌2次大战（略）2［chu～］	萌え萌え2次大战（略）2［chu～］	SystemSoft Alpha	策略	日版
17日	奈落之城 携带版 一柳和、二度受难	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目の受难	日本一	文字冒险	日版
23日	合金弹头XX	メタルスラッグダブルエックス	SNK Playmore	动作	日版
23日	SIMPLE2500系列 携带版 Vol.13 THE 恶魔猎人 驱魔圣女	SIMPLE2500シリーズ Portable!! Vol.13 THE恶魔ハンターズ～エクソシスター～	D3 Publisher	动作	日版
23日	真三国无双5 帝国	真三国无双5 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
23日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	文字冒险	日版
24日	魔法师永恒传奇 世界树与恋爱的魔法使	マギウステイル エタニティ ～世界树と恋する魔法使い～	GN Software	文字冒险	日版
24日	水之旋律	水の旋律	KID	文字冒险	日版
24日	太空战机 爆裂	DARIUSBURST	Taito	射击	日版
2010年1月					
9日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts：Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	日版
12日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill：Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
14日	剑斗士 起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	动作	Acquire	日版
21日	魔法少女奈叶A'S 携带版	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—	NBGI	格斗	日版
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	策略角色扮演	日版
28日	天诛 红 携带版	忍者活剧 天诛 红 Portable	FromSoftware	动作	日版
28日	不可思议的迷宫 风来的西林3 携带版	不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル	Spike	角色扮演	日版
28日	11眼 交错的视线	11eyes CrossOver	5pb.	文字冒险	日版
2010年2月					
4日	噬神者	God Eater	NBGI	动作	日版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
25日	苍翼默示录 携带版	BlazBlue Portable	ArcSystemWorks	格斗	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	死神在背后	角色扮演	2009年冬季	大众网球	体育
2010年2月	.hack//Link	动作角色扮演	2010年2月	夜明前的琉璃色 携带版	文字冒险
2010年3月	Fate/新章	角色扮演			

12.03 梦幻之星 携带版2

PSP　角色扮演　SEGA　无对应周边　CERO B　推荐度 A



在12月的年末游戏大潮中，打头阵的《梦幻之星携带版2》将再次引起掌机游戏的联机高潮。游戏在前作的基础上增加了全新的动作、武器种类以及场景，敌人数量也大幅增加。作为系列的一项特色，丰富的玩家自定义以及交流系统也进一步得到了加强。在数量庞大的分支任务以外，"《梦幻之星》系列"庞大世界观的主线剧情也将是游戏的一大亮点。而从商业的角度出发，SEGA在本次的新作中大胆地加入了诸如多乐猫、芬达、必胜客、人气动漫角色装备等互动要素，也能吸引不少玩家的关注。

12.03 战国无双3

Wii　动作　Koei Tecmo　无对应周边　CERO B　推荐度 A



本作将是今年冬天Wii上最重要的第三方作品。游戏作为系列的正统续作，增加了立花宗茂、北条氏康等多名新角色。游戏的剧情从桶狭间之战一直打到大坂冬之阵，各个时期的日本战国名将都会登场。游戏系统方面增加了无双奥义·皆传和影技，让游戏的华丽度和趣味性都大幅增加。战场中的各种机关以及不时闪现的挑战任务，也让游戏打起来更加刺激。本作还将20多年前的任天堂名作《谜之村雨城》搬了过来，让玩家体验一把昔日经典的感觉。厚道的新武将模式也让人倍感超值。

12.03 机动战士高达 高达对高达PLUS

PSP　动作　NBGI　无对应周边　CERO A　推荐度 A



熟悉系列作品的老玩家肯定已经对这款新作期待已久了。尽管从游戏的副标题上来看，这一次的游戏只是对前作的强化，但是由于在原作的基础上加入了大量的机体，玩家在游戏中的选择范围得以进一步扩大。另外，对于分别偏好"宇宙世纪"系作品和外传类作品的不同高达迷来说，本作也可以较好地满足大家的口味。一方面，目前为止最新的《高达00》中的机体被收入游戏当中，这其中还包括了原作动画第二季的利冯兹高达；另一方面，人气度颇高的独角兽高达也通过本作首次进军游戏领域。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
26日	虫姬 双人 Ver1.5	虫姫さまふたり Ver1.5	Cave	射击	日版
27日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
10日	侍魂 闪	サムライスピリッツ閃	SNK Playmore	格斗	日版
31日	英雄萨姆 初次遭遇HD	Serious Sam: The First Encounter HD	Devolver Digital	主视角射击	美版
2010年1月					
5日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
8日	战地双雄 第40日	Army of Two: The 40th Day	EA Games	动作射击	欧版
12日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作	美版
21日	萌萌2次大战（略） 极端奢华	萌え萌え2次大戦（略）☆ウルトラデラックス	SystemSoft Alpha	策略	日版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
2010年2月					
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
23日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
23日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	动作	美版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	马克斯·佩恩3	动作射击	2010年3月9日	最终幻想ＸⅢ	角色扮演
2010年年内	丧尸围城2	动作冒险			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
26日	茶犬的房间DS4	お茶犬の部屋DS4 ～お茶犬ランドでほっとしよ？～	MTO	模拟育成	日版
26日	强袭魔女 苍空的雷电战 新队长 奋斗	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战 新队长 奋斗する！	Russell	文字冒险	日版
26日	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	文字冒险	日版
26日	料理妈妈3	クッキングママ 3	Taito	模拟	日版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	人生游戏	人生ゲーム	Takara Tomy	益智	日版
3日	公主联盟 圣剑武勇传	ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传	Atlus	模拟	日版
3日	交叉财宝	クロストレジャーズ	Square Enix	角色扮演	日版
3日	怪兽破坏者	怪兽バスターズ	NBGI	动作	日版
3日	力量职业棒球 口袋版12	パワプロクンポケット12	Konami	体育	日版
3日	新"脑强"育	新"脑强"育	MMV	益智	日版
3日	金属对决 战斗陀螺 飞马座爆裂诞生！	メタルファイト ベイブレード 爆誕！サイバーペガシス	Hudson	动作	日版
7日	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit	Nintendo	动作角色扮演	美版
10日	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Koei Tecmo	文字冒险	日版
10日	光辉苍约3 瞳	ルミナスアーク3アイズ	MMV	策略角色扮演	日版
10日	极限脱出 9小时9人9扇门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	文字冒险	日版
10日	极上！超人气委员长 MM学园奇迹变身	极上！！めちゃモテ委员长 MMタウンでミラクルチェンジ！	Konami	文字冒险	日版
10日	溜冰公主 心跳花式溜冰 目标温哥华	くるくる◇プリンセス ～ときめきフィギュア☆めざせ！バンクーバー～	Spike	体育	日版
17日	迷你四驱DS	ミニ四驱DS	Rocket Company	竞速	日版
22日	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	リーナのアトリエ～ シュトラールの炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
24日	萌萌2次大战（略）2［chu～］	萌え萌え2次大戦（略）2［chu～］	SystemSoft Alpha	策略	日版
24日	邮件宠物DS 爱做梦的小桃和神奇的笔	PostPetDS 梦见るモモと不思议のペン	MMV	模拟育成	日版
2010年1月					
21日	真·战国天下统一 群雄争霸	真·战国天下统一 ～群雄たちの争乱～	SystemSoft Alpha	策略	日版
28日	RPG工具箱DS	RPGツクールDS	Enterbrain	益智	日版
28日	勇者斗恶龙VI	ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	角色扮演	日版
28日	游戏之书DS 钢壳都市雷吉欧斯	ゲームブックDS 钢壳のレギオス	Broccoli	文字冒险	日版
28日	真实花园	リヴリーガーデン	MMV	模拟	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年年内	超级大战争DS2	策略	2009年年内	寒蝉鸣泣之时 第四季	文字冒险

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
26日	火影忍者 疾风传 龙刃记	NARUTO ナルト 疾风传 龙刃记	Takara Tomy	动作	日版
26日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
26日	桃太郎电铁2010 战国维新英雄大集合之卷	桃太郎电铁2010 战国·维新のヒーロー大集合！の巻	Hudson	益智	日版
26日	卡拉OK 快乐之声Wii DX	カラオケJOYSOUND Wii DX	Hudson	音乐	日版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	骨盘健身Wii	アイソメトリック＆カラテエクササイズ Wiiで骨盘Fitness	IE Institute	体育	日版
3日	东京朋友公园Ⅱ 决定版	东京フレンドパークⅡ 决定版 ～みんなで挑战！体感アトラクション～	Spike	益智	日版
3日	匠餐馆大兴隆	匠レストランは大繁盛！	Dorasu	动作	日版
3日	假面骑士 究极英雄W	假面ライダー クライマックスヒーローズW	NBGI	动作	日版
3日	战国无双3	战国无双3	Koei Tecmo	动作	日版
5日	口袋公园Wii 皮卡丘的大冒险	ポケパークWii ピカチュウの大冒険	Nintendo	动作冒险	日版
8日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	斗真传	斗真传	Takara Tomy	格斗	日版
10日	钢之炼金术师 黄昏的少女	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 黄昏の少女	Square Enix	文字冒险	日版
10日	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版
10日	家庭教练员1&2	ファミリートレーナー1&2	NBGI	体育	日版
10日	家庭教练员2	ファミリートレーナー2	NBGI	体育	日版
17日	NHK红白问答作战	NHK红白クイズ合战	Nintendo	益智	日版
2010年1月					
28日	劲舞革命 音乐塑身	ダンスダンスレボリューション ミュージックフィット	Konami	音乐	日版
28日	龙之子VS.卡普空 终极全明星	TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	Capcom	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年年内	星之卡比	动作	2010年年内	战国BASARA3	动作
2010年年内	超级猴子球 体育运动	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
27日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
15日	大航海时代Online El Oriente	大航海时代 Online ～El Oriente～	Koei Tecmo	策略	日版
17日	最终幻想ＸⅢ	FINAL FANTASY ＸⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
2010年1月					
5日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
8日	战地双雄 第40日	Army of Two: The 40th Day	EA Games	动作射击	欧版
12日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作	美版
26日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	美版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
28日	魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	アルトネリコ3 世界终焉の引铁は少女の诗が弹く	Gust	角色扮演	日版
28日	最后的反抗	ラストリベリオン	日本一	角色扮演	日版
2010年2月					
4日	星之海洋4 国际版	Star Ocean The Last Hope: International	Square Enix	角色扮演	日版
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
23日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	纯白相册	文字冒险	2009年年内	星子论	动作射击
2009年年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演	2009年冬季	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年3月	战神3	动作	2010年3月	GT赛车5	竞速
2010年3月2日	战地 恶人连2	主视角射击			

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

按照惯例，本期杂志上市时，12月最佳作品评选的投票帖将会在游戏城寨(www.levelup.cn)的"城寨画廊"版块置顶。不过，这次的投票稍有不同，除了评选本月的最佳作品外，我们将同时在历次评选中入围前6但未能获得月度冠军的作品中评选出"无冕之王"，授予"09下半年特别回顾奖"。而获得特别回顾奖的这位幸运作者，将和12月的最佳作品作者一样，得到由"友基科技"赞助的"漫影850"宽屏数位板(详见第103页《一刀有话说 特别版Vol.7》)。当然，和以往一样，参与投票同样会有论坛币LVP1000点相送。大家一起行动起来，共同见证12月最佳作品和特别回顾奖的诞生吧！



北京·小马

一幅综合水准较高的《EVA》同人画稿，构图、造型、上色以及细节处理都颇为专业，特别是人物的表情刻画尤其传神，忠实地再现了原作人物的风貌。此外，记得前几期曾刊发过作者一张《杀戮地带2》硬派同人，两相对比，画风跨度不是一般的大啊！



上海·MC FRoG

在《未知海域2 纵横贼道》红透半边天的今天，你是否还记得主角德雷克在前作中的冒险历程？或许上面这幅看起来像极了官方场景设定图的作品，能帮我们回想起在丛林里与敌人周旋时的火爆与刺激吧！





长春·恶魔猫那娜

《王国之心》同人作品，作者称花代表生命中的记忆，难怪鲜花满怀的罗克萨斯若有所思，而对着一朵小花发呆的阿克塞尔似乎也心事重重，毕竟月下花海追忆往昔，实在没有不伤感的理由啊！

广州·八望龙崎

长矛、酒葫芦、脸颊上的刺印……没错，左边这位就是"八十万禁军教头"林冲。不过既然是出现在习惯于对经典角色进行颠覆式演绎的八望龙崎笔下，林教头身披科幻风战甲，实在没什么大惊小怪的。



上海·陈钟文

继上次的"电锯马库斯大战沙盖特"之后，满脑子奇思妙想的陈钟文同学这次瞄准了健次郎和豪鬼……虽然两人对决的结果不大好说，但气势磅礴的画面氛围倒是相当震撼。

广州·sky

"孩子们眼中的世界总是很奇幻、很有趣，就像游戏和动漫般神奇，因而创作了这张海天交织的奇怪画作，希望大人们会不时想起那种心境。"以上是右图作者的创作感言，而充满想象力的画面也的确令人浮想联翩呢！



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 北京 Benjamin：我突然想起来，貌似给你们回信可以参加抽奖，虽然作为无机一族，你们的奖品对我来说一个有用的没有，但是有这种占便宜的事是无论如何我都不会放过的～Oh，yeah～(一刀回复：手头有了一两件周边产品，自然就更有动力去努力获得一台主机啦！或者送给有机的朋友，也算成人之美嘛！)

游小说 第32辑

304页32开+CD-ROM



最终幻想XIII官方小说 零章·承诺

这是一切的开端，《FF13》宏伟篇章自此启动

战争机器官方小说前传 阿斯弗战役

一次改变钟摆战争结果的战役，一场攸关人类存亡的战争
马库斯发誓要保守的秘密究竟是什么？阿斯弗战役的痛苦决定又因何而来？
这里，讲述的是游戏未告诉你的那些事情……

神秘海域2 纵横贼道

PS3有史以来的最杰出游戏，真正意义上超越好莱坞大片的杰作
六万字剧情小说，一期完结！

30万字所带给你的，是整整一个月的文字盛宴



11月30日 全国上市

PSP·e族 12B Vol.41

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！



新作e展

铁拳6
战场的女武神2
高卢王立士官学校
大众网球 携带版

攻略e族

露娜 银色之星的和声
神眷之力｜小小大星球
刺客信条 血族

中文e推

兰岛物语 少女的约定
洛克人 反乱猎人X

华丽大改版
内容更实用

软件、游戏、影视、音乐
所有PSP最新资源一网打尽
带你全面感受PSP的魅力！



PSP-3000抽奖活动继续，大奖等你拿（本活动由PEGA、中天电子联合赞助）

11月29日 全国上市

模魂志 No.39

大16开152页+DVD



WSC 10周年回顾
见证手办原型制作的发展历史

新品模型最速制作攻略
MG迷惘高达
[蓝色机]改造范例

人形成品玩具网罗
多款12寸人物模型以及
比例玩偶逐一送上

人物模型制作范例
美少女手办
制作技巧详尽讲解

美少女造型物新款速递
多款热门PVC完成品与
树脂手办最速赏析

本辑将为您回顾原型师联盟“WSC”的10周年历程，见证原型界的发展历史。MG迷惘高达[蓝色机]上市，本辑将为您展示这台人气机体的模型制作技巧。《一击杀虫》小惠惠塑料模型掀起了人物模型的一个高潮，本次的模型教室将为您展示相关的改造技巧。《生化危机5》12寸人偶、《钢之炼金术师》人形、变形金刚玩具等等的玩具周边也将在本辑为您抢鲜报道。



已上市 各地报刊亭销售中

口袋妖怪 心金·灵银
完全攻略本

16开攻略本+游戏曲目精选CD



卷首特企
新的终点，新的起点

FANS炼成必读
入门详解+进阶指南

详尽攻略
城都大陆全地图全攻略
关东大陆全冒险之章

全图鉴达成
全隐藏神兽入手详解
493全精灵收集

完全资料
特性、技能、道具……一网打尽

非主线也精彩
全能运动会、狩猎园、计步器"口袋漫步者"……
非主线要素全资料攻略大收录！

11月30日 全国上市



最详尽的攻略，最权威的研究，最全面的资料
和您一起玩转《口袋妖怪 心金·灵银》

爱图e族 Vol.12

大16开64P精品专辑+DVD-ROM+赠品

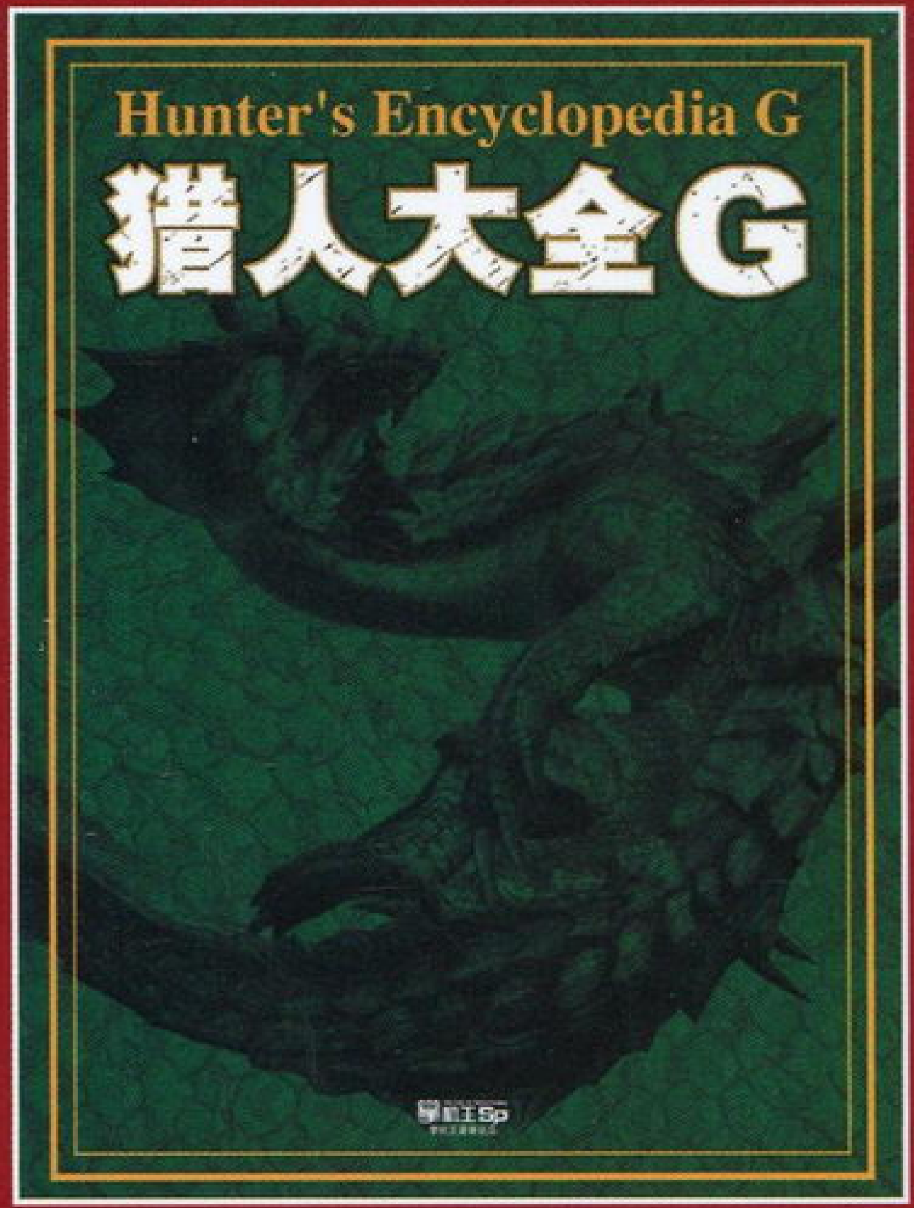


"东方project"的大名在ACG界可谓无人不知无人不晓，本期卷首画廊就为喜欢"东方"的人物但又被复杂繁琐的设定搞得头大的你献上一份详细的角色花名册。漫人馆将回顾暴力美学代言人梅津泰臣、"Q-X"御用画师亚方逸树、实力派萌系大师西E田等4位画师的创作轨迹，将其最具代表性的画稿呈现于读者面前。喜欢《炼金术士》这一游戏系列的玩家可要留意了，游人居栏目将收录该系列由5位画师所精心打造的海量彩稿，带你畅游浪漫多彩的"炼金世界"。



12月初 全国上市

猎人大全G



大16开144页+DVD

怪物 猎人 场景 装备

官方设定图集
完全公开

猎人界的秘闻
尽收于此

各种各样的美图
令你目不暇接

所有猎人必入的珍藏画集！

你是一位渊博的猎人吗？《怪物猎人》攻略以外的知识，你知道多少呢？就让本书为你揭开这个ACT巨作系列背后的所有秘密。《猎人大全G》收录有《MH2》、《MHP2》、《MHP2G》、《MH3》等几部系列劲作的官方资料设定，包括游戏概念插画、角色&怪物造型、场景原画、武具原画以及珍稀的未采用设定稿，144页篇幅信息量满载，关于《怪物猎人》的一切游戏背景内容均包含于此。附DVD影像光盘，内含"《怪物猎人》5周年交响音乐会"全程影像，数十首经典曲目恢宏演绎供您倾听欣赏。



12月上旬 全国上市

生化危机 终极珍藏

大16开精装特辑+精选音乐CD

有史以来最权威的《生化危机》专辑

历代作品全面巡礼
登场人物**完全介绍**
所有怪物资料档案
千余张**官方设定图**
数十份重要文档翻译

关键词 | 名场面
游戏秘闻 | 剧情 | 系统
隐藏要素……



文字量接近**50万**
300余页满载精彩内容

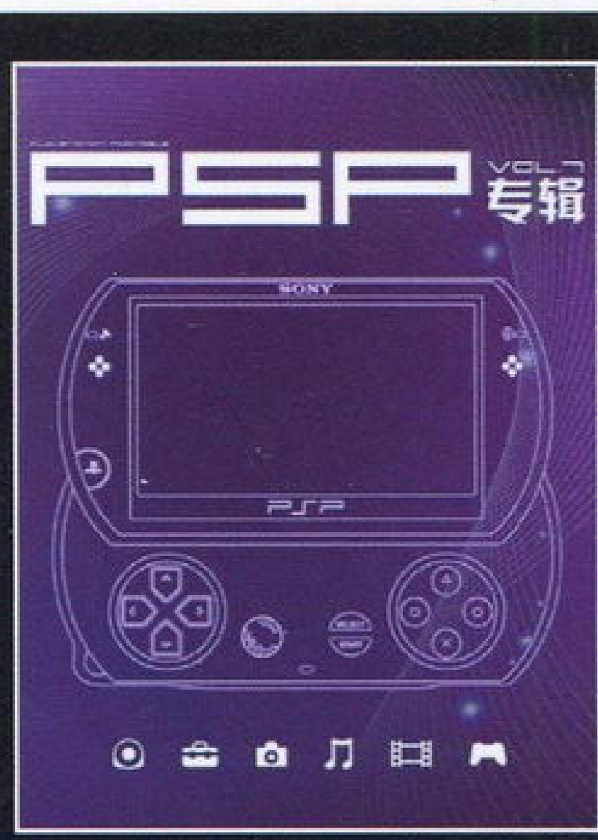


12月初 全国上市

关于《生化危机》的一切，尽在本书中！

PSP专辑 Vol.7

大16开224页内文+DVD-ROM



最新一辑的《PSP专辑》现已上市，内容方面更为充实，综合了名家特稿、新作资讯、详细攻略以及软硬件教程等与PSP相关的精彩内容。本辑囊括了《Persona3 携带版》、《神眷之力》、《冬宫Ⅱ》、《轮唱的圣歌姬》、《侍道2携带版》等9款PSP游戏的详细攻略，并有多款作品的上手和研究心得。年鉴部分收录了2009年4月至2009年10月发售的百余款PSP游戏的图文介绍。本辑更加入了PSP独占新作的详细情报，为你献上即将发售的《王国之心 梦中诞生》大篇幅全面综合报道。光盘方面本次全面升级，采用数据DVD收录更为充实的内容，包括PSP精美主题、OST、以及实用软件等丰富内容，实用性大增。



——已上市 各地报刊亭销售中——